CBI

数字化用户 游戏日

ISSN 1009-0843

2004年1月1日出版
定价9.8元人民币
国际标准刊号 ISSN 1009-0843
国内统一刊号 CN51-1576/TN
www.gameday.com.cn
邮发代号62-99
免费咨询电话：8008864689

总第51期
2004年1月号

WILD ARMS Alter Code:F

女忍

GT赛车4

零～红蝶

鬼武者·无赖传

山脊赛车：竞速革命

SD高达G世纪A

定价9.8元
本期优惠价
7.8

电子游戏日刊

移动游戏日

Loading……

12月25日“移动游戏日”内部测试正式开始

“移动游戏日”1.00正式版春节之后隆重推出

服务内容：

1. 为您搜索整理发送全球最新电子游戏资讯（“移动游戏日”1.00版主要服务项目）
2. 在您游戏的时候，为您提供无时不在的问题答疑（“移动游戏日”2.00版主要服务项目）
3. 更有个性的电子游戏手机图片和手机铃声下载（“移动游戏日”3.00版主要服务项目）
4. 为您架构基于电子游戏背景的短信游戏（“移动游戏日”4.00版主要服务项目）
5. 电子游戏同好俱乐部，基于不同游戏FANS的大型无线俱乐部（“移动游戏日”5.00版主要服务项目）

移动游戏日　服务版本不断提升，服务内容不断丰富　　免费咨询电话：8008864689（周一到周五，正常上班时间）

空中网 —— 中国手机娱乐第一门户

KongZhong.com
手机·娱乐·生活

退订：发短信0000到3355　咨询热线：010-68083018　E-mail：service@kongzhong.com

MonTernet 移动梦网

攻略中国 2
女忍 6
SD 高达 G 世纪 A 14
指环王:国王归来 33
GT 赛车 4 序章 40
WILD ARMS Alter Code:F 45
零~红蝶 75
Z 高达~奥古 Vs.提坦斯 94
山脊赛车:竞速革命 100
鬼武者~无赖传 106
大众高尔夫 4 110
实况足球 J 联盟战略版 114
杀手 13 116
龙珠 Z 武道会 2 120
Sonic Battle 124
非主流 127
古惑狼赛车 128
I-NINJA 129
书道节拍 130
小拳王~灵与肉~ 131
荣誉勋章:渗透者 132
F-ZERO 133
双截龙 134
野蛮武力 135
武神 0 137
才语游言 141
才语邮局 142
恐怖游戏报告 146
CD 介绍 148
业界情报局 149
电玩监督台 150
大杂烩 151
GAME 度假圣地图鉴 152
战国无双狂想曲 154
混沌谷 158

sina 新浪科技
新浪网(www.sina.com.cn)为本刊重要网络合作伙伴

首先,我要代表编辑部全体成员向一直关心和支持我们的读者道歉!由于我们工作上的失误,上期(2003 年第 12 期)杂志第 98 页出现了印刷错误,导致读者无法正常的阅读。更令我们惭愧的是,在本期的调查表中不仅有读者提出了善意的批评,也有读者对于我们的错误表示理解,还有少量读者甚至认为 98 页是新的创意……面对这么多读者给予我们的信任和支持,我们的感动实在无法用言语来表达!在这里我们郑重承诺,我们会永远将读者的要求和利益放在第一位,全心全意地为读者提供最好的服务,并且从今以后会更加严格地审核制作的每一个环节,彻底杜绝类似的错误再度发生。

您的关心,我们的不懈努力,您的支持就是我们最大的动力!!

其次,还要说一下关于"集胸牌,中大奖"活动的兑奖相关情况。直到本期杂志截稿日(12 月 10 日)为止,兑奖活动正在有关部门的监督下顺利进行,现在已经产生了一等奖 1 名,三等奖 16 名。另外还有一位读者只寄来了 7 个胸牌,可能是在邮寄的时候少装了一个吧(笑),希望您尽快把剩下的 1 个胸牌邮寄过来。至于全部的中奖名单,我们会在兑奖结束之后进行统计,并刊登到下期杂志上,请所有参与兑奖的读者注意查看。另外说句题外话,本次的中奖人数比之前我们预测的要少,特别是二等奖到现在还没有人得到,所以请大家继续努力,一定要把 SP 拿走啊!

关于我们的"移动游戏日"短信服务,细心的读者可能已经发现了,我们将服务正式推出的日期推迟到了春节期间。为了给读者提供更好的服务,相关工作人员目前正在进行紧张的系统调配和内部测试工作。另外,如果您对这项服务有什么新的建议和想法,也请您踊跃填写读者调查表告知我们。

最近从读者调查表中反馈而来的关于"无良奸商肆意提价"的投诉又有增加的趋势,甚至还有读者来信告知"某奸商信誓旦旦所谓优惠价纯属胡扯,我们拿书的价钱都不止 7 块 8 云云"。最终的实惠没有落到读者手里,反而被商家利用,这点是我们之前所没有预料到的!与其让某些奸商从中获利,还不如取消优惠的措施,把更多的实惠加到书里,让所有的读者都确实能够得到!当然,关于何时取消优惠价,还要看广大读者的意见,所以请大家认真填写最近的几期调查表以便我们参考。

最后,新的一年即将到来,编辑部全体成员祝大家新年快乐,心想事成!

星辰

中奖名单 NO.3

一等奖
上海·侯挽娣　北京·周馨缘　成都·李劲
武汉·杨海健　北京·韦绍军

二等奖
广州·李亚君　成都·王爱宾　杭州·程靖　上海·杨庆
嘉兴·沈治华　南京·刘能展　武汉·侯仲敏
哈尔滨·王明　重庆·王小松　北京·徐坚伟

中一等奖的读者,请速与编辑部联系,确定主机类型。

数字化用户
主管 四川省科学技术协会
主办 四川电脑推广协会
电脑商情报社
《数字化用户》杂志社编辑出版
社址 成都市营门口路民光商厦五层
邮编 610036
传真 (028)87644606
编辑电话 (028)87688333-602
编辑信箱 gameday@cbigroup.com
网址 http://www.gameday.com.cn
总编辑 牛泊
主编 郭延铭
执行主编 许海龙
责任编辑 周博
编辑 郑兆昕、付晓飞、詹繁、王彬卿
市场策划 刘丹
特约编辑 Cyberman(美国)
美术编辑 陈颖、张小乐
客户服务
免费服务电话 8008864689
北京 010-62178877-224 李文强
成都 028-87688333-505
上海 021-64412101-8005 夏侯军勇
广州 020-87588518 陈勇平
广告许可证号 蓉工商(2003)2003009 号
国内刊号 CN51-1567/TN
国际刊号 ISSN 1009-0843
邮发代号 62-99
发行单位 全国邮政局
零售 全国各地书亭报摊
发行服务 (028)87648981、87688333-533
邮购 成都市营门口路民光商厦 507 室
邮编 610036
定价 人民币 9.8 元
印刷单位 四川蓝剑协力印务有限公司
刊期 月刊
出版日期 1 月 1 日

攻略中国

天堂和地狱都是一张单程票

文/雀翎

2003 年，任天堂来了，索尼来了。

2004 年从某天清晨开始，驰骋电视游戏界的三巨头将在中国会师！

这将是一场旷日持久的大战！从此开始的“攻略中国”将为读者介绍目前的进程。

中国，13 亿人口的泱泱大国在经济腾飞的今天，市场潜在消费力与日俱增。电子游戏做为目前世界上具有很高发展前景的个人娱乐产业，势必也在窥探中国的市场。日益激烈的竞争，让已经基本瓜分完日本、北美和欧洲用户的厂商，不得不把今后发展的前景放在中国市场。

广大的中国市场确实具有极强的消费前景，但也有专属的特色。能不能制定有效且正确的销售、宣传方针是胜负的关键所在！面对“有中国特色”的市场，正确的判断将会使其发展水到渠成；相反任何的错误判断和决定，都会使庞大的投入陷入万劫不复之中。就像本文标题一样，在中国开拓电子游戏市场，最终结果无外乎“天堂”或“地狱”，但只有“单程票”！

早在 10 多年前，电子游戏就已经以“地下”形式进入了中国市场。至今，已经为各代主机（FC\MD\SFC\GB\PS\SS\PS2\NGC\GBA\XBOX）的全球占有率提供了较高的“帮助”。但因为众所周知的情况，中国的软件消费比例一直失常，这也是在如今这个“软件决定结果”的市场所不能容忍的情况。而三大厂商进驻中国，也把其做为首要考虑的问题之一，这也是为什么他们长时间犹豫不决的本质原因所在。

目前任天堂和索尼在中国的步伐可以看做尝试性的第一步。但两家不同的经营理念，让他们分别走了不同的道路——

任天堂相对选择了低调入市，在拥有十数年全球顶级游戏制作底蕴的资本下，他们选择“神游机”为第一波攻击阵容。凭借超高的可玩性和相对低廉的价格体系，“用事实说话”对市场形成冲击。尤其是“神游机”选择的游戏，无一不是连资深玩家都赞不绝口的作品，其在全球电子游戏业界的评价和百万以上的销量是不争的事实。

索尼相对选择了高调入市，几大城市的旗舰专卖店和风风火火的发布会，都和当初索尼携 PS 杀入世界电子游戏市场一样来势汹汹。在 PS 时代，索尼就靠其牢牢抓住当时非玩家的策略而一举把稳坐世界电子游戏主机占有率王座的任天堂赶了下去。如今在中国的发售方针，从现在来看也是采用如此的手段，这从索尼第一批选择的上市游戏中也可以体会出来。

能否走好以后的道路？2004 年可能是两家厂商的关键所在。不过目前已经存在的数十万电子游戏玩家群体，可能是主导今后变数的根本！中国的电子游戏玩家可能是世界上最特殊的群体——

他们比日本玩家更了解美版游戏，比美国玩家更爱好日本游戏；

他们清楚全球游戏业界的发展现状和主机定价；

他们拥有不输于任何国家玩家的游戏水准和热情。

不要把他们做为新用户来看待，他们对电子游戏的理解甚至不输于日本的本土玩家！

无论如何，忽视和怠慢这个群体的代价很可能使得在中国市场的推进出现极大抗力，民众的底层呼声很可能诱导最终的市场购买取向！

水能载舟，亦能覆舟。

冬日绽放的 PS2

记者 崔凯 应该说在 TV 游戏界中 SONY 公司所开发的 PLAYSTATION2 算是一支奇葩，而在 2003 年一个寒冷的冬日这支奇葩终于在中国绽开了玩家期待已久的笑脸。而本刊记者在第一时间杀到了新闻发布会的现场，让我们来看看在现场我们得到了什么样的资讯，也让我们的玩家第一时间体验到 PS2 所给我们带来的冲击力。

在会场的门口 SONY 新闻发布会的大牌子赫然在目，国内外到场的媒体数量估计创下了北京新闻发布会的纪录。进入了发布会的前厅，几台 SONY 的电视孤零零的摆放在那里，让人多少有些莫名其妙。抬头看去有几个挂起来的电视正在演示着 PS2 的游戏，这其中包括了《捉猴啦》、《山脊赛车》、《VF4》等等。正当众多媒体在拍照留念的时候，SONY 的工作人员通知众人，发布会即将正式开始。

本次的发布会是在北京新东安市场的地下新世纪影院召开的，在会议一开始首先由主持人介绍了 PS2 诞生以及发展的历程，在其中不乏一些非常重要的数据。然后索尼（中国）有限公司董事长正田宏先生以及索尼电脑娱乐公司副总裁佐藤明先生分别进行了发言，在发言中两位 SONY 公司的高层分别表示了对中国市场的信心。在这之后两位 SONY 的高层共同将代表希望的种子种了下去，在片刻之后中国版 PS2 出现在了所有与会者的面前，一时间闪光灯四起将全场的气氛推向了顶峰。

在现场气氛稍微平静了一下之后，SONY 的佐藤先开始向与会媒体具体的介绍中国版 PS2 的情况。首先在大屏幕上出现的是：主机型号、建议零售价格、颜色三个主题，但是后面具体说明部分都是空白的。在半分钟之后这几个中国玩家最关系的数据一个一个的展现在了与会者的面前。首先是主机型号：SCPH-50009，这个没有什么特殊的含义，从以往 SONY 的产品来看每个型号之间都不会有太大的区别；接下来就是整个业界都在密切关注的产品价格问题，随着佐藤先生的话音落下这个最敏感的问题也拉开了其神秘的面纱，建议零售价格：1988 人民币，全场一片哗然，这与之前网络上流传的 1400-1500 的价格相去甚远，很有些出乎在场观众的意料；至于最后一个问题就没有什么悬念了，从画面上已经可以看出，这台在中国发售的 PS2 的颜色是丝缎银。

接下来软件的代理厂商，分别是晶合时代软件技术有限公司和中青旅创格科技软件有限公司。本文后有我刊记者对两个公司的专访。

中国版 PS2 具体的发售日期，在大屏幕上出现的是：2003 年 12 月 20 日，首发地为：北京、上海、广州、深圳、成都。应该说由于前一段时间一些网络媒体的炒作，让许多玩家造成了错误的心理印象，认为中国版 PS2 就应该是 1400-1500 这个价位。当 SONY 官方正式的报价出现之后必将在业内引起一番争论，但是如果从家用电器的角度来看，这个价格似乎还是可以接受的，毕竟一款 SONY 的 DVD 播放机也不便宜。而本次 SONY 所选择的几个首发城市也正是在 2003 年游戏高速发展的五个城市，不知道 SONY 下一步会向怎样的地区进行开拓。

在中国版 PS2 情况介绍结束之后，国家新闻出版署电子和网络出版管理司副司长寇晓伟先生也做了极为重要的发言。在发言中，寇司长指出国家会加大对于盗版等困扰游戏厂商现象的打击，为相关的游戏厂商建立公平有序的市场环境。

在寇司长讲话结束之后主持人宣布，在外面的会场已经为大家准备好了专门的体验区，欢迎与会的媒体嘉宾进行体验。在下面，我就来向大家介绍一下体验区的一些情况。

当、当、当、当，这就是我们幸福的体验区的实况现场。让我们来看看 SONY 为众多的媒体记者都带来了什么。

在最开始我们所说的那些孤零零的 SONY 电视现在终于有了伴，当然就是我们今天的主角了——帅气的中国版 PS2，真的是让在场的人都口水落地了。在现场主要演示的游戏有：《捉猴啦 2》、《ICO》、《GT4》、《色子》、《三国无双》等等，吸引了许多与会嘉宾亲身体验，其中前两款游戏更是。应该说这些演示游戏涵盖了大多数的游戏类型，而且都属于轻松上手的类型。联想到 SONY 一直推行的潜在玩家战略，这些游戏就应该是陆续登陆中国的游戏了。

说到这里，一些读者会问了难道就这些东西吗?当然不是了，在转过了 1/2 左右的场地之后，我们发现了好东西。首先就是 SONY 今年所推出的 EYE 系统，从最近 SONY 发布的 PS3 的一些资料来看，这很可能就将是 PS3 所选用的操作系统。虽然在现场还只能玩一些简单的例如排球这样的游戏，但是当这个系统成熟的时候，游戏就将会以另外的样子展现在我们的面前了。接下来就是在日本本土非常受欢迎的音乐类游戏：《太鼓的达人 3》，在现场笔者也亲自上手体验了一下，感觉不错，虽然由于笔者的音乐修养太差很快就败下阵来，但是那种感觉非常的优秀。

说到这里不得不说说本次 SONY 所请的 SHOW Girl，据说是从北京某个演艺学院所请的。真的是很漂亮哦，但是由于笔者的照相技术太差了，加现场的光线又不是非常的好所以没有留下太清晰的画面，不得不说是一个遗憾。本次到场的与会嘉宾有幸获得了 SONY 所提供的纪念品，从图片上来看真的是非常具有纪念价值，可惜笔者没能拿到（遗憾、遗憾啊）。

本次的发布会实况就向大家介绍到这里了，应该说除了价格有些出乎意料，中国版的 PS2 还是可圈可点的，首先拥有独特的颜色，此外可以直接对应中国区的 DVD。而且本次 SONY 公司也是将其定位于时尚娱乐家电上面，期望以此发掘中国数以千万的潜在用户群。如果 SONY 的计划可以成功的话，将为中国的游戏产业进行一次扩容。究竟结果会怎样还是让时间与市场来给我们答案吧。

市场规律决定一切

——专访中青旅创格

受访者：中青旅创格科技有限公司总经理
刘乃发先生
采访者：本刊驻京记者　崔凯

PS2进入中国的消息，无异于一颗大石扔进了平静的池塘，让整个业界为之一动。在这件事情中除了SONY之外，焦点集中在了拥有SONY软件产品代理权的中青旅创格公司与晶合时代公司。应该说对于PS2这两个公司比任何人都拥有发言权。在之后PS2软件产品是否会降价、是否会有连续的游戏大作投向中国市场、是否……带着一连串的问号，我们在第一时间冲进了中青旅创格科技有限公司。让我们看看，在这次的采访中我们是否找到了所有问题的答案……

问：与SONY合作后贵公司自身的发展前景如何，在之后创格公司是否会将工作的重心转移到TV游戏上面来？

答：从游戏业务发展整体的规划来说，中青旅是做旅游、娱乐、休闲的大型上市公司。中青旅创格公司是中青旅的全资子公司，数字娱乐是创格公司智力发展的最新产业，而电脑游戏与电视游戏都是数字娱乐的组成部分。因此我们之所以争取PS2的项目，也是因为这是中青旅创格公司建立全方位数字娱乐的需要，对于中青旅创格公司来说具有非同寻常的意义，这也是我们积极争取的原因。因为玩家的需求是不同的，无论是网络游戏还是电视游戏都有很多的玩家在关注。在中青旅创格公司看来游戏是一个整体，不会对哪个方面有特殊的侧重。当然目前的公司的一个主要工作是加强与SONY公司的配合，全力做好本次合作。

问：以贵公司的战略眼光来看SONY进入中国后有可能带动的中国游戏市场的变化

答：从以往的经验来看就像网络游戏刚刚进入市场的时候一样，在过去，电视游戏是一个空白的市场，一个新产品进来之后一定会有影响。作为中国的游戏市场来说，需求是多样性的，无论是电脑游戏还是电视游戏都有相应的市场，因此这种影响是相对的而不是绝对的。从现实的角度来看，如果PS2的软件在中国销售的很好，这对于中国的游戏产业绝对具有促进的作用。

问：SONY的软件产品价格是否会因为中国市场的人均购买力而做调整。

答：价格的高低是由消费者来评判的，但作为产品本身来说价格的制定一定遵循市场的法则，不会盲目的定价。在日本像《捉猴啦2》的售价折合人民币已经到了三百左右，而在国内则是168元人民币，这个价格可以说已经是符合中国的国情了。价格也从一方面体现了产品的价值，俗话说"一分钱一分货"，因为毕竟SONY游戏的开发成本是非常高的，产品质量是比较好的。而且在中国发售的产品是经过严格的汉化等大量的工作才展现给了中国的玩家。关于将来是否有价格下降的空间，我们是这样认为的，任何产品都要符合市场的价值规律，使用价值决定了价值。在未来，SONY会逐渐加大在中国汉化产品的投放力度。在这个过程中既有SONY公司本身的产品，也会有像KOEI等与SONY合作的公司与我们这样的公司合作来推广他们所开发的PS2产品。这样在中国的PS2软件产品会越来越丰富，趋向与国际同步。从目前的情况看来，我们还看不到PS2软件在价格方面有下降的趋势与空间，毕竟市场规律决定一切。

问：像您所提到的，如果像KOEI这样的公司如果与贵公司合作，所推出的软件价格会由谁来制定？

答：会由包括SONY在内的三方共同制定，SONY进入中国用的是一个非常特殊的格式授权，目前中国包括中青旅在内的两家公司具有这样的授权。而之后像KOEI这样的公司如果进入中国，当然也是由SONY、开发商以及代理商共同制定价格标准。

问：目前中青旅和晶合都做为索尼软件的代理方，那么在代理的游戏选择上，您们双方是秉承什么方针进行选择的？是不是双方所负责的贩卖群体不同呢？

答：本身来说我们与晶合都是SONY软件的代理商，而我们代理的格式是每个公司所代理的产品都具有唯一性。因此，我们与晶合公司之间是没有任何矛盾的，更多的是双方公司共同努力将PS2的软件产品发行好。在选择游戏的时候，我们会依据我们对产品的判断、发行的优势、对于产品的欣赏程度对SONY即将发行的软件产品提出申请，然后SONY会根据这些申请以及他们本身对市场的了解以及把控将软件分发给不同的代理商进行代理。我们之所以选择《捉猴啦2》，主要是考虑一下的原因：作为首发软件商一定要让第一批正版消费者能够循序渐进的体验PS2游戏的乐趣，而《捉猴啦2》正是一款可以简单上手的游戏。在之后的游戏挑选上会遵循市场的规律，我们反馈具体情况由SONY来划分。

问：在今后6个月时间里，有多少PS2的中文软件登场？是否有在世界百万以上销量的大作面市呢？

答：由于玩家的需求不同，所以SONY推出的产品也会满足不同的消费层次，在今后也会有不同类型的游戏不断推出以满足不同玩家的需求。我们现在能够提供的消息只能是这样：在之后会有具有震撼力的作品出现在中国的玩家面前，其中的一些游戏都是在国内外THE BEST PLAY STATION榜上很靠前的。

采访虽然结束了，但是我们的问题却还有许多。也许这些问题或许只能让市场与时间来回答了。在采访中刘总的一句话说的非常精辟：一切都要遵循市场的规律与法则。我想在12月20日的首发式过后，一些问题的真正答案就会浮出水面了。让我们静静等待吧……

需要玩家参与进来

——专访晶合时代

受访者：晶合时代软件技术有限公司
张友利先生
采访者：本刊驻京记者　崔凯

问：晶合时代对于PS2软件在中国市场的正版销售前景是如何看待的？

答：首先我想说的是，我们并不是将PS2单纯的看为一款游戏主机，而是将其作为一个全方位的娱乐平台来对待。同时，PS2的一些相关教育功能也吸引了我们的目光……这是从对于消费者的消费偏好方面来考虑的正版销售前景问题。

另一方面，此次的中国版PS2主机及相关软件，是中国电视游戏领域多年来，唯一通过完全合法的渠道进行销售的电视游戏类产品。其意义是非常重大的。对于长期都在不正规的水货或盗版市场中，不能保障自己合法权益的消费者来说，真正的正品行货主机及相关软件，一定会有非常好的前景。

最后一点，PS2作为娱乐平台，其最主要的特点便是需要有源源不断的新作软件来满足消费者的后续需求。所以这就为我们的正版软件销售提供了广阔的市场前景。我们晶合时代是非常看好PS2软件的正版销售前途的。

问：晶合时代是否会选择自身数百家长期经营电脑软件的连锁店？

答：长期以来形成的所谓PS2游戏软件销售渠道，无非是销售盗版游戏和走私的正版游戏，这两种形式都是完全违法的地下行为。所以此次我们会选择以自身的正版销售渠道来进行PS2软件的销售。

我们和索尼及中青旅联手，已经在全国范围内建立了一百多家PS2硬件及软件的销售中心或专卖店。这些专业的店铺拥有统一的样式设计和优良的购物环境，为玩家提供国际质量的消费享受。同时，我们晶合时代拥有的数百家电脑游戏软件销售的连锁店，也会在以后进行一些PS2正版软件的销售工作--为玩家奉献上真正高品质的正版软件是我们一贯的宗旨。

最后一点，对于那些以前进行盗版或水货的销售店铺来讲，如果他们愿意进行正版软件的销售，同时放弃以前所从事的非法的PS2游戏相关产品地下销售的话，我们也非常欢迎他们以加盟的形式进入到PS2正版软件销售的队伍中来。

问：对于168元的软件定价，您认为是否合适？

答：很多玩家都在议论这个问题。毕竟价格是所有人关心的焦点。那么首先，此次PS2中国版的进入，其产品定位于"家庭娱乐"。这个所谓"家庭娱乐"有别于很多玩家所理解的"无收入的学生消费"或"有收入的青年游戏玩家消费"。所以在"家庭娱乐"的定位下，再参考国际上的PS2正版软件价格，目前的正版游戏定价是比较合理的。

虽然现在的168元已经远远低于国际上的价格，但是我们晶合时代也在积极的争取可以为玩家将价格进一步降低。另外，对于以后的更多作品，我们将采取和电脑软件市场相同思路的，"分档次统一定价"的方式来进行销售。这其中的价格制定是有充分依据的。相信玩家们秉着"家庭娱乐"的原则来进行正版的消费，是一定会感到物有所值的。

问：晶合时代是如何规划未来电视游戏正版软件销售市场的？

答：晶合时代对于振兴中国电视游戏市场有着长远的打算。我们专门成立了PS2软件的专项事业部，并且我们斥巨资建设了PS2游戏的评测中心，对国际上所有流行的PS2软件进行具有一贯晶合水准的专业测试与考察，这也是决定我们引进游戏的重要参考。

最后，我想告诉广大玩家们，PS2所代表的电视游戏在中国正版化，合法化的路程才刚刚开始，一切初始的市场启动工作既艰辛，但也具有开创时代所独有的快感与魅力。晶合时代一贯秉着为玩家服务，对玩家负责的基本态度，接受了电视游戏市场的风浪与挑战。这些都会在未来的岁月里为玩家带去无比的欢乐与真正正版消费者才会得到的满足感与高层次享受。所以，对于此次PS2正版软件的销售，我们在自身努力的同时，也需要玩家能够参与进来，我们将会在近期举行由玩家推选的"希望本地化引进的游戏"系列活动，从而让玩家能够和我们一同，来建设一个曾经梦想过的世界水平电视游戏王国。

神州畅游

神游机市场定价为 598 元，此价格仅相当于目前主流家用游戏主机（PS2、XBOX）的一半，即使是与主流手掌机 GBA SP 相比也拥有巨大的价格优势。可以这么说，在国内的游戏市场上从来没有一款主流游戏主机会以如此便宜的价格推向市场，而且这台主机还是正正规规的行货主机。

一台游戏主机究竟能否在市场上获得成功，最关键的原因还在于对应这款主机的软件素质和价格（关于神游机的软件素质将在后文中提到，这里暂时只讨论软件的价格问题）。很难想像一台软件价格高达 400 元人民币的游戏主机能够在中国获得成功，哪怕这台主机采用赠送的形式。相反的，如果软件的价格适中，即使主机的价格略高，也同样能够令人接受。如果将目前绝大多数 PC 玩家的电脑当做一台游戏主机，那么这台主机的售价最少将超过 6000 元，但是由于对应的 PC 游戏软件的平均价格在 50 元左右，所以“这台主机”仍然能够拥有巨大的商业空间。

神游机的软件价格为 48 元，这一价格无疑是极具诱惑力且符合市场规律的。以目前电子游戏产业最发达的日本为例：日本玩家的月平均收入为 20 万日元，日本国内电子游戏软件的平均价格为 6800 日元，也就是说，购买一款游戏软件占日本玩家月平均收入的 3.4%。以同样的计算方式推算：国内具有消费电子游戏主机的玩家的平均收入为 1500 元，神游机的软件价格为 48 元，购买一款神游软件占玩家月收入的 3.2%。两者的比例是何等的近似！由此可见，神游机的软件价格定位不是凭空而来，而是经过了严密的市场分析，并结合日本游戏市场成功经验而确定的。面向大众消费的价格体系，是神游机商业运作中的一颗最重要的棋子！从这一点来看，神游机已经迈出了成功的一步。

毫无疑问，任天堂是日本游戏厂商中最具有创造力的一个，而任天堂的游戏主机的整体软件质量也是所有游戏主机中最高的一个。神游机目前所对应的游戏软件为任天堂上代主力机种 N64 游戏软件的汉化版，相比其同期的 PS、SS 等游戏主机，N64 的游戏软件没有太多的良莠不齐的现象出现，几乎每一款 N64 游戏都是“游戏性”十足，而“游戏性”正是广大玩家最为看中的！

由于某些众所周知的原因，N64 在国内的普及程度近乎于零，但是通过国内相关媒体数年来的宣传，N64 上的许多作品成为了众多玩家憧憬的对象。日本权威游戏周刊《FAMI 通》史上一款满分游戏《塞尔达传说~时之笛》、任天堂明星射击游戏《星际火狐 64》、开创 ACT 游戏新纪元的《马利奥 64》、SRPG 史上最杰出的作品之一《奥伽战争（皇家骑士团）64》，这些极具震撼力的名字对玩家所造成的冲击是难以估量的！虽然这些游戏在日本早已度过了销售的黄金期，但是对于国内市场来说，这里还是一块未曾开发的处女地，甚至连宣传的前期工作都早已安排妥当！高级玩家自发的购买，核心媒体的推动，玩家之间的互相宣传，神游游戏想要获得了玩家的认同并不是一件困难的事情。

语言本土化是神游游戏的另一张王牌。一款相对平庸的游戏就可以用“全中文”作为卖点而大卖特卖，那么一款本身就非常优秀的游戏在本土化之后究竟会产生多大的市场价值？这点显然是毋庸置疑的！

盗版软件是造成游戏市场畸形发展的元凶，神游机面对这个问题采用了软件、硬件双管齐下的措施，可谓应对得相当漂亮！所谓软件措施，就是从软件定价入手，合理的价格定位极大的打压了盗版商的利益空间，在价格相差无几的情况下，选择正版还是盗版是显而易见的事情。所谓硬件措施，则是采用不同与市场流行载体的操作方式。神游机的游戏载体采用了随主机附赠的可擦写存储卡，而且该卡是和主机一一对应的，这样硬件级的加密措施必然给盗版商带来了非常大的麻烦。另外神游游戏需要到指定的“神游加油站”下载，暂且不说想要破解该系统的难度有多高，就从成本上来说，神游公司在软件发行方面所承担的费用和风险几乎为零，而盗版商想将软件成本控制得比神游公司更低，显然已经是一件不可能完成的任务。

没有最基本的利益保证，盗版商介入神游机的可能性自然趋近于零！

文/雀翎

一个戴着红帽的小胡子欢快地在屏幕里跳上跳下，用脑袋顶碎路上的障碍，踩扁路上的邪恶蘑菇……想来大家都还记得这个十余年前就在 FC 上风靡一时的游戏吧，这就是任天堂公司的招牌作品——《马力欧系列》，当然，在那时侯我们还叫它“超级马利”或者是“采蘑菇”。

“马力欧系列”可以说是整个游戏史上的奇迹，也是家用机历史上最著名的旗帜性作品，“马力欧”这个形象最初登场是在 1981 年的街机游戏“大金刚”中，但真正它在游戏界大红大紫还是要到 1985 年 9 月 13 日，任天堂公司推出的 FC 游戏《超级马里奥》（SUPER MARIO）。不但那可爱的意大利水管工人马力欧形象深入人心，一些日后所有平台游戏的通用模式也在这个游戏里确立起来，例如横向移动的游戏场景，可以随意移动的游戏角色等等，再加上隐藏的关卡和道具以及各种妙趣横生的游戏方式，“超级马力欧”被称为游戏史上绝无仅有的想象力与创造力的完美结合，随后几年里这个游戏成为了众多后来者效仿的典范而《超级马里奥》高达 4000 多万份的销量同样也是家用机上的奇迹。许多人当时之所以购买 FC 就是为了玩这个游戏。

至于“马力欧”这个卡通形象角色，他目前已经在超过 60 款游戏中出过场，而与其相关的游戏累积销售则超过了 1.7 亿套，为任天堂赚取了上亿美元的同时，“马力欧”本身的影响也已经跳出了游戏的范畴，2003 年 12 月 11 日，美国任天堂宣布，以收罗各式名人蜡像为主题的好莱坞蜡像博物馆将收录第一个 TV 游戏角色进驻，而这第一个登堂入室的游戏名人便是任天堂最具知名度的人气游戏角色“马力欧”。在可以想见的将来，“马力欧”和创造它的任天堂一定会再创佳绩。

文/雀翎

临兵斗者皆阵列在前

文：阿修罗 & 虎纹猫

剧情简介

本作承接前作 Shinobi 的结局，高耸的黄金城随着东京大地震的始作俑者——阴阳师产土蛭户的消亡而轰然坍塌，终结这一灾难的神秘一族胧流忍的家主秀真也在黄金城的废墟中消失了，生死不明。然而事情并没有就这样结束。

东京大地震一年之后……

黄金城残骸散发出的残余咒力，使得已被封印的式神重新活跃起来，东京再度陷入阴霾之中，整治无方的政府终于决定放弃东京，而阻止事态继续恶化的方法，就是封印整个东京。然而制造结界的唯一手段，就是利用那已经破碎的妖刀——恶食。于是，政府的“御用忍者”绯花踏上了寻找恶食碎片的征程。

与此同时，前作中曾经出现过的中臣财阀也在蠢蠢欲动。为了对抗政府和敌对势力，中臣花费巨资展开了一项秘密的研究。魔都东京内，也出现了中臣佣兵忍者集团的身影，他们的目的，竟然也是抢夺妖刀恶食的碎片，因为，这曾经吸食了无数恶灵亡魂的妖刀是一种独一无二的原动力，为了中臣财团的秘密兵器，人型机械忍者——黑钢。

利益产生冲突的政府和中臣大动干戈，中臣为了收集碎片不惜破坏结界任式神流窜，而绯花遵从政府的指示，在消灭式神的同时，与中臣佣兵忍者开战。然而事情却远不是这样简单，从绯花在中臣佣兵中发现了自己的师傅地虫开始，绯花察觉到了政府和中臣之间关系的微妙变化。在继续保护结界、追踪中臣集团的同时，绯花开始有意识地展开了自己的调查……在潜入中臣的试验基地之后，绯花意外地发现了自己的资料，为什么中臣基地会出现只有政府方面才有的资料？绯花终于决定不再遵循政府的命令，去寻求真相。

事实上，中臣在和政府的对抗中已经损失了绝大部分的军力，在几个中臣佣兵忍者接连战败之后，中臣财阀已经无力继续和政府对峙，于是他们出卖了自己的研究成果。政府在得知黑钢的相关事情之后，也放弃了与中臣的对抗，在政府看来，一个强力的超级兵器，似乎更有利于满足他们的野心。在种种条件的制约和促使下，政府与中臣合作协议达成。由绯花一片一片抢回来的恶食，重新落回中臣手中，成为了黑钢的动力源。

但此时的绯花也从师傅地虫的口中了解到一切事件的内幕，她不动声色地继续着保护封印和消灭式神的任务，但是最终的目的，只是为了彻底地终结这个黑暗的盟约。政府方面对于渐渐变得“不听话”的“御用忍者”早已失去了兴趣，只是想看着式神和中臣的残余力量和她拼得两败俱伤……

在彻底摧毁黄金城式神咒力源之后，最后一片恶食的碎片也被中臣抢在手里，人型机械忍者黑钢的终极形态完成。黑钢的完全形态可以随意地控制强大的妖刀，这是人类永远无法做到的，于是黑钢开始以“恶食的主人”自诩，但更可怕的是，黑钢拥有了自己的意识，开始考虑自身存在的价值，这是中臣和政府都不愿看到的事情。然而，却没有人可以控制这个人型兵器了，除了绯花……

恶战之后，政府不得以强迫绯花交出回收的恶食，而来取回恶食的当然是中臣财团……绯花没有违背命令，在看着“妖刀”被带走之后，她脱下了属于政府的头盔，背负着真正的“恶食”踏上了自己旅程。

登场角色

绯花

在政府的指令下行动的忍者中的一人，从幼年时起，因为是不能继承家主的女性而被叫到分家作为养女。虽然在忍者的技艺上发挥出天赋的才能，但是在分家仍然没有受到正当的评价，在受到冷落的环境下成长。终于她遇到了赏识自己才能的师傅，在他的指导下，专心致志地修行下去。但是……

地虫

率领着开始进攻东京的中臣财阀私设佣兵忍部队，是个级别相当于领导者的忍者。曾经隶属于 Shinobi 机关，拥有担任绯花师傅兼上司的过去。是个身经百战的猛者，在里世界中也是个让

人感到害怕的忍者。也有另外一种说法——传闻他曾经是胧的上忍。

翡水

地虫现在的弟子，且是个忠实的部下，是被政府灭掉的“水无月”忍一族的遗孤，被地虫捡到。拿着一把乍看之下与纤细的四肢不相称的太阳伞作为武器，相当引人注目。是擅长使用“水”忍术的女忍者。

风车

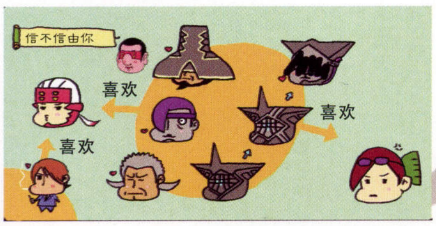
是个佣兵忍，来历不明。对于金钱和地位没有兴趣，据说他为了修行而追求战斗，成了一个逃脱的忍者。以千人斩作为夙愿，将铁制的、看起来像是风车的尺杖拆卸开来，弄成一对回力镖状的武器来战斗，擅长使用小型龙卷风这个必杀的忍术。

鬼火

是个佣兵忍，是被称作“不知火”一族的逃忍。曾虐杀了包括同族小女孩在内的百多名忍者，被赶出族，呆在中臣的庇护之下。性格残忍，好女色且下流。他那疯狂的愿望是“华丽地被比自己强大的对手所杀”，擅长使用焰火的忍术。

黑钢

中臣财阀独资开发的人造机械忍者，是在中臣对东京进攻作战之际，和增援部队一起被投入实战的原型机械忍者，成功地安装了“恶食引擎”，这个系统可回收常人无法使用的恶食，并同时以恶食拥有的咒力能源作为动力，“恶食引擎”的开发成功成为实行东京进攻作战计划的契机。



某人的恶趣味……真要说谁喜欢谁，恐怕会引起无数的砖头和臭鸡蛋西红柿吧。本图纯属恶搞，如有雷同，纯属巧合。

系统篇

普通攻击（太刀现世）

背后太刀“现世”的地面斩的判定出现较慢，加上相对前作增加了很大的 Hit back，导致地面的连斩对很多地面敌人无法造成连续的硬直，很容易被防御甚至反击。而回旋斩（使用方法同前作）虽仍然能将敌人打翻，但是很多敌人起身似乎不需要任何时间，并且迅速用得意技进行反击。加之地面连斩的 Hit back 很大，很可能回旋斩根本无法命中，而且收招的时间太长，即使用冲刺取消一定硬直也要等到双手合十的动作结束。故回旋斩少用，慎用。如果要在地面连续攻击敌人，则可以使用小太刀“双翅”。空中斩命中敌人后（命中封印/可破坏物品均不行）可以在落地前再次使用一段冲刺和一段跳跃。相比前作，这增加的一段跳跃是重要的变化。

小太刀攻击（双翅）

双翅的使用方法是在锁定敌人的同时拉相反方向，同时输入斩的指令。之后不用再按住锁定或者反方向，仅通过合适时机的斩指令输入即可产生几十 Hits 的多段连斩。和“现世”一样，可以在连斩中使用冲刺或跳跃来取消，但是不能通过杀阵提升伤害，而且空中无法使用“双翅”。

踢

足踢攻击单独设置了一个键。虽然仍然和前作一样没有伤害值，但足踢动作有所改变，并且和斩类似，也有地面的三段连踢，锁定敌人拉反方向输入踢的指令可以出现类似扫堂腿的动作，可以将地面的某些敌人踢起来，然后在落地前跳起，再踢扣落可以产生大范围的冲击，可将小型的敌人震翻，类似回旋斩的效果——可对大型敌人和近地空中敌人造成硬直——最重要的是，可以震碎附近所有敌人的防甲（Hard 下只有三层装甲的大型敌人还能保留一层装甲）。需要注意的是，如果被踢的敌人有装甲，则在装甲毁坏后才能被踢起来。空中的锁定踢攻击动作为高速的类似冲刺移动方式的追身踢，不过没有无敌时间。需要注意追身踢只有一段攻击判定，如果追身踢在途中击中了封印或其他可破坏的物品，就踢不到想踢的目标了。而对贴近空中的敌人连续输入踢攻击指令则可以使用三段的空中踢攻击连段。所以，如果用锁定踢攻击踢到敌人之后，在自己硬直恢复前就继续输入踢攻击指令，则攻击动作变为连踢的第一段。如果想连续使出锁定踢攻击的追身踢，则需要在中间穿插其他的指令或等当前攻击动作硬直结束。值得一提的是，在附墙状态中使用踢攻击，则必然为追身踢攻击动作，方向可以自由控制，并且不用锁定住某个敌人。如果用冲刺离开墙面，并在冲刺结束前用踢攻击指令取消冲刺，踢攻击动作也会是追身踢，同样不需要锁定住某个敌人。

需要注意的是，空中踢攻击在落地或附墙前只能使用一次，而该次攻击命中了敌人（封印/可破坏物品均不行）就可以在落地前再次使用一段冲刺和一段跳跃，这点与空中的斩类似；不同点在于，空中踢攻击命中敌人还可以再附加一次踢攻击，这是空中斩所不具备的。于是，如果空中踢攻击落空，则即使在空中斩到了敌人，也再不能出踢攻击了。所以空中的连续踢攻击都是连续命中的。

最后说一下“踢返”。踢返是用来将导弹或者某些敌人的攻击踢回去的技巧，可以用任何踢攻击的动作来完成。

手里剑

手里剑的用途和前作基本一致。不过本作的所有 Boss 不吃手里剑，而有防甲的敌人也不吃。好在八双手里剑还能打破敌人两层防甲，且不论敌人还有没有剩下防甲，都可以将其定身。而且本作的敌人被手里剑定住后的硬直时间随之后受到的连击而延长。

被手里剑杀死的敌人也会记入杀阵，甚至还能作为最后一击……当然这些都要建立在那个敌人还是会吃手里剑的情况下。需要注意的是手里剑可以用来取消其他攻击中的硬直，但仅限于之前的攻击命中的情况，不可挥空取消。

分身攻击

锁定敌人同时，按住攻击键不放蓄力，放开攻击键即为分身攻击。

分身攻击的能量是靠连击增加，连击数越高，增加速度越快，所以小太刀是赚取分身攻击能量的最佳选择。

分身攻击能量满一条之后可以使用分身攻击，其威力和能量的多少有关。在按住攻击键的时候可以看到分身的残像，当只有一条能量的时候，残像有两个；两条能量的时候增加为三个，三条能量全满的时候分身数量为四个。因为

分身攻击中每个残像的攻击力是固定的，所以分身攻击的总体威力随残像数目的增加而增多，四个残像的时候最大。

分身攻击蓄力过程中，出现在身体周围的残像可以抵挡一定程度的攻击，比如单发火焰弹等小型飞行道具。但是需要注意，此时本体并不是无敌的，只是依靠残像来抵挡，所以只有有残像的方向才可以挡住敌攻击，没有残像的角度还是会被攻击到的。两个残像时，残像分列身体左右，三个的时候多一个在后面，四个的时候前后左右四方向全有，注意多加利用。

蓄力过程中可以随时松开锁定停止蓄力，有残像出现的时候不能行走和跑动，但是可以跳和冲刺，跳或冲刺之后需要重新蓄力。

分身攻击放出的瞬间有短暂的无敌时间，可在攻击 Boss 的同时躲避一些攻击。掌握得好很有用途。最重要的是，分身攻击不会被任何东西阻挡，甚至可穿透墙壁。

杀阵

本作沿袭了前作最叫好的卖点——杀阵，并且在相当程度上进行了强化，衍生出 30 甚至 100 人斩的终极杀阵。但是，虽然在视觉效果上有了很大程度的提升，前作杀阵最大的作用却被无情地抹煞了，那就是杀阵在本作中对普通斩造成的威力加成下降到让人无法理解的地步。所以本作的难点在很大程度上由原来的 Boss 战转移到关卡流程中的战斗之中。

经过一些测试，关于 Boss 战中的杀阵，大致的一些数据如下：

杀阵威力仅会提升四次，分别在斩杀一、三、五、六个敌人之后使普通斩威力提升为原来的二、四、六、八倍。事实上只有最终 Boss 黑钢才会召唤七个分身，也就是说 Boss 战最多只有 8 杀阵。让我无法理解的是，最终 Boss 战 7 杀阵和 8 杀阵威力毫无变化?! 那我为什么要浪费时间去杀第七个分身呢？有待研究……况且，只要杀阵成立，分数都是 10000 分。

本作在攻击加成方面似乎取消了侧面的设定，对敌人造成的伤害只有背面和非背面之分（背面伤害为非背面的两倍）。这样下来，如果使用普通斩，那么在 Boss 战的时候最多只能有 16 倍的攻击力加成，这对于一刀斩来说是绝对不够的。所以只能依靠“万能”的分身攻击。

分身攻击中每个分身攻击力固定且相同，都是同级别普通攻击的 5 倍，也就是说在分身攻击能量全满的情况下，四分身全部命中，可产生 20 倍的攻击力加成。加上背后以及最高杀阵威力加成，理论上本作对敌人的伤害最高可提升为普通斩的 320 倍，但是此条件确实相当苛刻且只有最终 Boss 可以满足，对于巨大式神，则没有背后，只能利用弱点攻击。

以最终 Boss 黑钢为例，他的 HP 为 50 小格，Normal 下第二形态普通斩伤害为半格，所以必须有超过 100 倍的攻击力提升才可以一刀斩。7 杀阵（或 8 杀阵）的时候，正面三分身即可一击必杀（120 倍），也就是说要有两条以上的分身能量；如果达成背后斩，则只需要两分身（160 倍），甚至只需要 6 杀阵（120 倍）就可以一击必杀。综上 Normal 难度下最终 Boss 黑钢的一刀斩条件为，最少有一条能量且杀阵为 6 杀阵以上（斩杀 5 个分身）。

其他 Boss 斩类似，本作仍然有保留的弱点设定，依然是提升两倍威力，多加利用。

忍卷篇

1 第一关 1

1、第一次导弹之前，掉落下来的宝箱中。

2、第三次导弹之前，从左侧机翼飞过。

2 第二关 2

1、第三场景分岔路正路连接桥末端左侧下方角落的宝箱中。

2、最后场景连接桥右侧，外边三角平台上的宝箱中。

3 第三关 3

1、第一场景开始处左侧的房间的宝箱中。

2、绿色通道里面隐藏房间中的宝箱中。

4 第四关 4

1、在拿第一枚胧币的附近平台内的宝箱中。

2、第三场景中央的宝箱内。

5 第五关 5

1、拿第一枚胧币附近的高架台最顶端的宝箱中

2、广场上，在初始位置斜对角台子上的宝箱中。

6 第六关 6

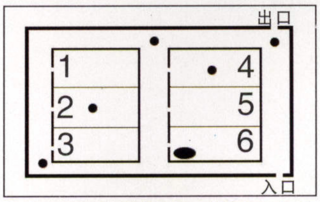
1、第一次有三辆车同时出现的时候，有宝箱出现在最后一辆车上。

2、第一次有两辆长条货车同时出现的时候，第一辆车侧面的宝箱。

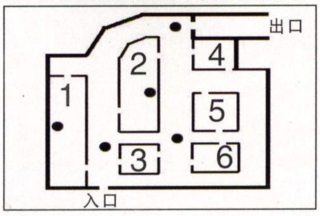
7 第七关 7

1、第二个迷宫入口右侧（房间 3）的宝箱中。

2、第二个有升降台的大斜坡最底部的宝箱中。



注：黑色圆点代表封印，椭圆为胧币。



8 第八关 8

1、旋转上行的场景出口处封印前的宝箱中（注意是出门后的移动装甲炮台后面）。

2、上一关第二个迷宫中左侧角落的宝箱中（房间 1 上边的门外）。

9 第九关 9

1、消灭第一轮敌人之后，从最前面那艘船的左前方飞过。

2、和第二枚胧币一起掉下来的宝箱中，在左侧的船上。

10 第十关 10

1、第一场景开始往左，大平台外侧凸起上的宝箱中，需要跳过侧壁才能看到。

2、在第三场景中很多破碎的平台处，某个平台外侧凸起上的宝箱中，需要跳过侧壁才能看到。

11 第十一关 11

1、在第一个场景开始处平台边缘的宝箱中。

2、在大门前方的稍矮一些的平台上的宝箱中。

12 第十二关 12

1、在第一场景最后一个封印前的宝箱中。

2、在第三个场景，背向入口，第三层月牙形平台右侧边缘的宝箱中。

胧币位置

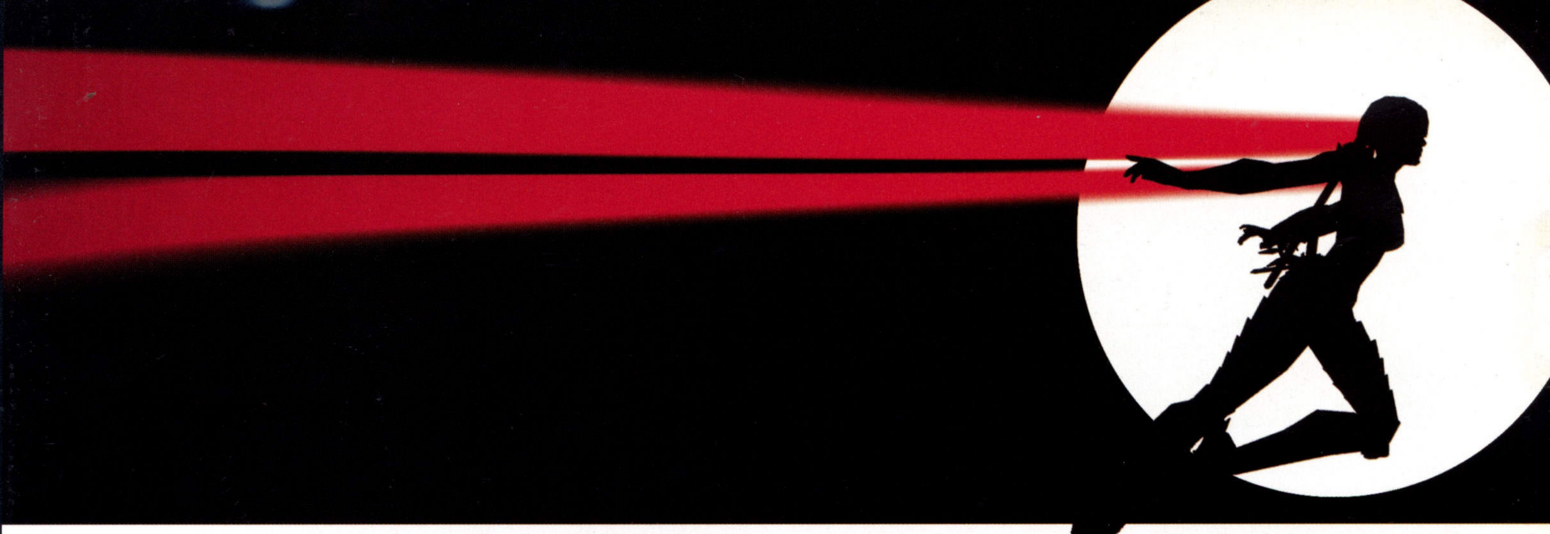
说明：每次黑屏读盘为更换场景。

朧 Normal 篇

1 第一关：2 个

第一个在第一次踢导弹之后，再砍掉同时出现的两个炮台，会从远处飘过来，面向飞行方向靠右翼上方。

第二个在踢掉所有导弹后出现在宝箱里面。（所有出现在这种宝箱里的胧币图片全部忽略）



2 第二关:2 个

第一个在第三场景支线的顶楼,外围的某个三角平台上。

第二个在第四场景中,通往 Boss 处的连接桥左下的三角平台上。

3 第三关:3 个

第一个在地面刚开始有绿色粘液的场景,开始处的身后靠近天花板的地方,回头可以看到。

第二个在有三枚加分硬币的通道内,之前拐角处的天花板内(后面的流程会走到该处的上方,打破地板也可以取得),打破后取得。

第三个在拿到第二个后,该通道的尽头附近,靠近天花板的位置。

4 第四关:3 个

第一个在第一景中,打破三层封印之后的区域内,第四层封印附近的高空。

第二个在第二场景的 30 杀阵区域上空。

第三个在第四场景二层平台上空的横梁上。

5 第五关:2 个

第一个在出场面向方向,直走到底左转,一堆木箱子后面。

第二个在 Boss 出现以前敌全灭,会掉下宝箱。Boss 过一定的时间就会自己出现,所以要快些杀敌。

6 第六关:2 个

第一个在第一次同时出现两辆长条卡车的时候,靠近前面卡车侧面从远处飘过来。

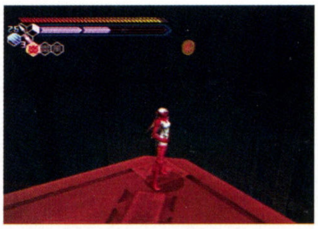
第二个在上一枚之后的又一辆长条卡车附近空中飘过来,之后就是本关的 30 杀阵。

7 第七关:3 个

第一个在一开始左转右手

第一条入口,再右手第一个门内。(如第 8 页图示的房间 6)

第二个在旋转下行的区域,进门右手斜方向高空。



第三个在同样的区域内,某处平台的封印上方,很容易发现。

8 第八关:2 个

第一个在上一关第二个有升降平台的大斜坡处,出口对称位置的缺口内。

第二个在上一关入口处的第一个迷宫内,中间那条通道上,"日"字格中间的"一横"上。

9 第九关:2 个

第一个在第二轮导弹发射

同时，从中间和最左边船间经过。

第二个在第三轮导弹发射之后，再消灭一批敌人，宝箱出现在最前面的船上。

10 第十关：3个

在起点的桥下面一层，先越过桥的断口，回头就可以看到。

第二个在第三场景，开始处高台背面的下方边缘处，需要跳下去趴在墙上才能拿到。

第三个在第四场景，在30杀阵的断桥处。

11 第十一关：3个

第一个在第一场景有宝箱（忍卷）平台后，继续往前跳两个平台，在平台的下方。

第二个在第三场景，场景中有几个悬浮在空中的绿色平台，就在平台上空。

第三个在最后一个场景，面向最后出口，右手边的柱子顶端外侧，和山壁之间。

12 第十二关：4个

第一个在第二次看到一堆可以打碎的“卵”上方。

第二个在第三场景，第二层两个半月形平台之间的空中。

第三个也在第三场景，第四层两个半月平台之间的小平台上。

第四个在第四场景，需要跳到两个巨大的扇叶之前，在其中一个会动的狭窄平台尖端附近。

13 第十三关：无

朧 Hard 篇

1 第一关：2个

同 Normal

2 第二关：2个

第一个在第一个双层平台，下层角落里。

第二个在最后一个场景开始处右侧，外边的三角形的平台上空。

3 第三关：2个

第一个在开始场景左边的房间里。

第二个在列车桥正下方。

4 第四关：3个

第一个本关30杀阵处，路面巨大裂隙上空。

第二个在第三场景开始处并排的两个通道右边那条通道内，左侧墙壁上方缺口内。

第三个在第四场景出口二层上方的横梁附近上空。

第五关:2 个

第一个在初始位置左前方的高架台旁的长条集装箱侧面。

第二个同样是 Boss 出现前敌全灭,在宝箱中获得。

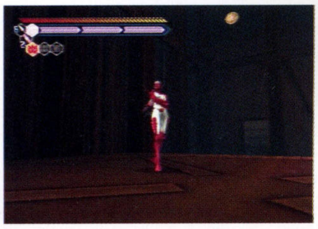
第六关:2 个

同 Normal,出现高度和出现时间稍有不同。

第七关:2 个

第一个在旋转下行的场景,一座横向铁桥下面。

第二个在该场景出口前面两个平台中间的高空位置。

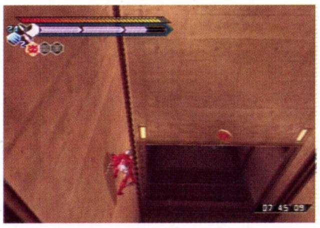


第八关:2 个

第一个仍然在上一关第二

个有升降平台的大斜坡处,出口旁边的房顶中间位置。

第二个在上一关第一个迷宫出来后的电梯通道中,入口上方。



第九关:2 个

同 Normal

第十关:3 个

第一个在第二场景开始位置的正上方。

第二个在第三场景,很多破碎平台,其中左手边一个侧壁上有一个补给品,在这个补给品的对面附近,下层平台内侧。

第三个在第四场景,月牙型裂隙的边缘附近空中。

第十一关:4 个

第一个在开始处瀑布前面,悬在空中。

第二个在第二场景,出口旁边的瀑布上方有一个通道,进去向下会有一个 10 杀阵,再向前跳下去,在这条向下通道的内侧墙壁上。

第三个在第三场景,消灭第一批敌人之后,有一段需要连续跳跃的墙壁,在出口前的通道内,角落里的上空(这里直对着出口)。

第四个在大门前,刚进入场景的时候,面前那个空中楼阁右侧下面。

第十二关:2 个

第一个在第三场景最上层月牙形平台上,面向出口,右侧边缘外的上空。

第二个在最后一个场景最高处,面向出口右侧扇叶附近的空中。

第十三关:无

Easy 篇

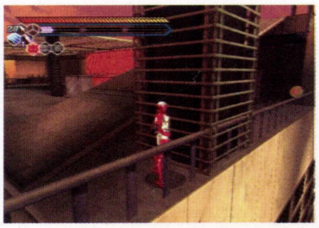
第一关:2 个

同 Normal

第二关: 3 个

第一个在第一场景第二道封印前集装箱旁边。

第二个在第二场景开始位置处,向下斜坡的下层左侧。



第三个在第三场景分支路线，有高塔的顶楼，高塔顶部。

3 第三关：3个

第一个在第二场景出口上方，可以破坏的墙壁后面。

第二个在第四场景，最后出口封印前的柱子后，靠近天花板的位置。

第三个在列车桥右侧面。

4 第四关：3个

在第一场景出口处（一竖排加分硬币）对着的高楼平台上。

第二个在第三场景出口旁边高层平台上，上面会出现一批敌人。

第三个在第四场景旁边的地面裂隙附近的夹缝内。

5 第五关：2个

第一个在出场位置对角附近的集装箱侧面。

第二个在 Boss 出现前敌全灭后出现的宝箱内。

6 第六关：2个

同 Normal。

7 第七关：3个

在一开始的迷宫最左侧那三个房间中，房间里面有一个封印，胧币在门口上方（房间 2）。

第二个在第二个有升降平台的大斜坡，出口对面。

第三个在最后一个场景初始位置左侧缺口内。

8 第八关：2个

第一个在旋转上行的场景出口处的门上方。

第二个在上一关第二个迷宫出口左边打破门进入的房间 3。

9 第九关：2个

同 Normal。

10 第十关：2个

第一场景开始处。

第二个在第四场景开始处，30 杀阵前的桥断面上。

11 第十一关：2个

第一个在第三场景，有悬浮在空的绿色平台处，靠近右侧墙壁一个凹陷的平台上。

第二个在第四场景，一进空中楼阁那个地方，入口门的上方。

12 第十二关：3个

第一个在开始处第一个十字路口右边的房间内。

第二个在第二场景过了第一座桥就可以看到。

第三个在第三场景，在和那两块有魂的墙壁平行的一个平台上。

13 第十三关：无

5000分金币位置

增加体力上限的物品单独说明，其他不加说明的就是+5000分的金币，增加体力上限的物品是一个子弹夹，用手里剑击破同样会变成+5000分的金币。

1 开始左侧的飞机尾翼打破可得到。

第一轮导弹之前右侧会从前面飞来一个。

踢回第一轮导弹得到一个。

击破第一次出现的两个炮台后掉下箱子，里面是增加体力上限的物品。

2 第二场景的第二个区域的箱子中有增加体力上限的物品。

最后场景的高台底部，从桥过来的右侧，下方三角平台。

3 第二场景出口前的隐藏房间里有增加体力上限的物品。

第三场景出口对面的可毁坏物品里。

4 第一场景最后一个封印前的栅栏后面有加体力上限的物品。

5 离初始位置较近的高架下面是加体力上限的物品。

6 第一次出现三辆车的时候会从前面飞来。

三辆车着火后，跳上下一辆车。车上的宝箱里有加体力上限的物品。

7 在第二个迷宫的中间大房间里有加体力上限的物品（见第8页第七关房间2）。

8 和上一关同一个迷宫里，迷宫中间的十字路口箱子内是加体力上限的物品。

9 和第二轮导弹一起出现的箱子里是加体力上限的物品。

第三轮导弹后从正前方飞来。

10 第二场景出口处有增加体力上限的物品。

11 在场景二出口前瀑布上方的箱子里。

在场景三的峭壁通道的出口有增加体力上限的物品。

12 在场景一打破第一个封印后的绿色房间内可看到增加体力上限的物品。

13 把场景周围的栅栏打破可得到共三个。

无增加体力上限的物品。

评分细则

一般战斗中

击破数：100%为20000分。

连击：没有统一的满分。

杀阵：没有统一的满分

损伤度：无损20000加奖励10000，有损伤则按损伤程度递减，且无奖励的10000分。

对中巨佣兵战斗中

一刀斩为40000，杀阵结束为10000分。

破坏度

场景所有可破坏的东西都破坏为30000分。

补给物回收中

一般补给物回收：即为关中得到的各种加分硬币、胧币、满血吃到的加血以及手里剑满时拾到的手里剑，吃到的时候头顶会出现相应分数（体力小回复为+100，大回复为+500；手里剑为+100）。最后的分数就是各部分分数的总和。

卷物收集：就是忍卷分数。过关时保留一个为5000分。最多一关保留三个，即满分15000分。

忍务再挑战回数

Retry一次减2000分，最多可以把总评价分数扣到000000分。

分数超过130000为最高评价S。

隐藏要素

绯花第二套服装：Normal全破后出现。

绯花第三套服装：Hard全破后出现。

胧币收集

随入手胧币数量增加，New Game中的Mission、Survival、TimeAttack三个模式会分别开启，胧币收集的越多，三个模式中的关卡数目越多。

全88枚收集完毕后，三种模式各八关会全部出现。

Extra Mode

Stage Select：在Story Mode中clear的Stage，即可在Extra Mode中选择。

Normal和Hard单独开启。

Movie Gallery：Story Mode中出现过的Movie可以在该Stage Clear之后，在Extra Mode中选择观看。

Gallery：拿到游戏中任意一枚CG卡片（背面写有忍字的卡片）后开启，共26张。卡片具体出现条件不明。

隐藏角色共三名

翡水

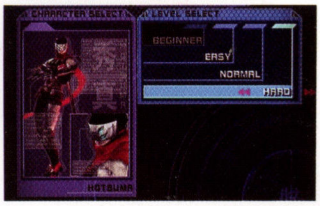
难易度Easy全破后出现。

胧币全88枚收集后出现第二套服装。使用巨大的太阳伞作为武器，攻击范围大，移动速度快，其他与绯花同。

秀真

记录卡内有Shinobi日版进度的情况下，任意难度破关后出现。

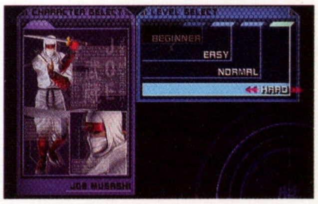
使用妖刀恶食，无专门蹴攻击，妖刀无视防甲但仍然会吸魂。所有设定和前作Shinobi相同，杀阵威力相比绯花有所提升……但仍然不及前作。



乔武藏

Stage Clear 88回以上出现。每小关算一次，全部模式（如Mission）可，评价画面下方的忍字是当前关Clear次数（每字八划，集全11个即可）。

手里剑无限，虽无麻痹效果，但可直接破甲，且对全部敌人有效，包括Boss；无蓄力和分身，不过只依靠手里剑就可以制造杀阵，不愧是天才忍者！



文/胡索·艾云、Shyujikou 协力/GIN=琴酒、远野英治 责编/星辰

GGENERATION ADVANCE G的前奏曲

如果说到 BANPRESTO 就不得不提到《超级机器人大战》系列，只要涉及到高达，就不由得令人想到 BANDAI 和它的镇社之宝《SD 高达》。

《SD 高达》的原型可以追溯到 FC 时代的《英雄战记（ガチャポン战记）》，不过将《SD 高达》系列化还要从 SFC 时代算起。1995 年 12 月 22 日，BANDAI 在 SFC 上发售了一款名为《SD 高达 G NEXT》的游戏，谁也不曾想到一个经典就从这里诞生了。1996 年 7 月 26 日，《SD 高达》正式命名为《SD 高达世纪》注并一直沿用至今。

《SD 高达》系列经过了短暂的 SFC 时期的发展，基本的系统和设定都已经日趋完美，现在所欠缺的仅仅是一个机会而已。1998 年 8 月 6 日，这个机会终于来临了！BANDAI 在 PS 主机上正式推出了《SD 高达》系列的次世代第一作，发售当周便销售了 38 万余套，该销售成绩在《SD 高达》系列乃至《高达》系列游戏中至今都无人能够逾越，可以说是创造了高达游戏当周销量的奇迹。《SD 高达》系列从此开始走向巅峰。

相信国内有不少玩家是从《SD 高达 G 世纪 F》开始正式接触这个系列的，的确该作在《SD 高达》系列的发展史中具有里程碑式的意义！！本作是迄今为止最庞大恢弘的史诗级高达历史模拟战略游戏，它存在的意义甚至已经超越了游戏本身，作为一个高达 fans，你实在找不出任何理由不去收藏一套。《SD 高达 G 世纪 F》的剧情模式长达 100 余话，几乎涵盖了截至到 2000 年为止的所有高达作品，再加上高达游戏史上最高水准的 CG 动画和 2D 战斗画面，以及史无前例的 3CD 游戏容量，使得该作一经发售便掀起了一轮新的“高达狂潮”。

《SD 高达 G 世纪》在家用主机上热销的同时，BANDAI 也致力于手掌机领域的拓展，同时也为《SD 高达 G 世纪》的发展寻找新的卖点，毕竟“高达年代史”这张历史牌几乎已经走到了尽头。2000 年 7 月 13 日，BANDAI 在自家掌机 WS 上发售了《SD 高达 G 世纪 GATHER BEAT》；次年 6 月 14 日，在 WS 的彩色版 WSC 上发售了《SD 高达 G 世纪 GATHER BEAT 2》；2002 年 9 月 26 日，WSC 主机上最后一款 SD 高达作品《SD 高达 G 世纪~独眼高达》发售，同时也为该系列在 WS 上画下了一个圆满的句号。

3 款 WS 版的 SD 高达作品在《SD 高达 G 世纪》的发展史上同样具有不可磨灭的意义：它摆脱了“高达历史”的束缚，吸收了机战系列的思路，将各个时代的故事融合在一起，形成了“原创假想历史”为主的故事背景。同时，为了适应掌机容量较小的限制，取消了复杂的机体开发、研究系统，改为使用强化零件进行后继机体开发的简易模式。最后，战斗改为 3 人一小队的组队模式，并引入了类似机战中“精神”的“ID 指令”设定，使得游戏性更加丰富。

2002 年 11 月 28 日，PS2 上首款 SD 高达游戏《SD 高达 G 世纪 NEO》登场，游戏系统较前作《F》有了巨大的变化。本作更多采用了 WS 版的系统设定，同时将战斗画面改为 3D。几乎可以同 CG 动画相媲美的战斗画面成为了本作的最大卖点，另外超越高达历史界限的“梦幻对决”也吸引了大量的眼球。

2003 年 11 月 27 日，集合了《NEO》和《独眼高达》特点的 GBA 上首款《SD 高达》作品《SD 高达 G 世纪 ADVANCE》正式发售，于是……

主角登场！！

注：《SD 高达 G 世纪》原名应为《SD GUNDAM G GENRATION》，GENRATION 原意为“世代”，而世纪的英文应该是“CENTURY”，因此该系列正式的译名应为《SD 高达 G 世代》，《SD 高达 G 世纪》实际上所指为另一款游戏《SD GUNDAM GCENTURY》。不过由于多年来一直沿用“G 世纪”译法，所以《SD 高达 G 世纪》也就成为了约定俗成的中文名称。

操作系统

操作方法

按键	通常时	MAP 时
十字键	控制光标移动	控制光标移动
A 键	确定	确定、呼出指令菜单、查看敌单位移动范围
B 键	取消	取消、查看机体状态、地形情报
L 键	菜单切换	–
R 键	机体排列	机体检索
START 键	–	呼出指令菜单
SELECT 键	–	缩略地图画面

初始菜单

◆**はじめから**:新游戏开始。
□**ノーマルゲーム**:通常模式
□**スペシャルゲーム**:特殊模式(2 周目出现)
◆**つづきから**:继续游戏
□**ロード**:读取过关存档。
□**コンティニュー**:读取战斗存档(即读取“中断”存档)
◆**おまけ**:鉴赏模式(通关一次之后才可选择)
□BGM 音乐(共 38 首)
□**プロフィール**资料:**キャラクター**(人物图鉴)&**ユニット**(机体图鉴)

整备菜单

整备菜单分为 3 个部分:开发、编成和作战,另外还有两项常驻选项**セーブ**(存盘)和**ロード**(读档)

◆**作战**
□**作战**:下次作战的相关内容,可以得知战场大概地形,敌人的实力等。
□**索敌**:周边搜索,相当于练级地点,也可捕获机体(参见索敌部分)。
□**进击**:进入下一话。

◆**开发**
□**改造**:开发新机体,需要原型机体和强化芯片组合而成。
□**强化**:强化机体能力,需要消耗“补给 POINT”。
□**分解**:把高等机体还原成低等机体和强化芯片。
□**设计图**:已经开发过的机体开发图,总共 61 种。

◆**编成**
□**配属**:在战舰上配置 MS 或 MA,一艘战舰最大配置 5 台机体,最多可配置 3 艘战舰 15 台机体。
搭载:将机体配置入战舰格纳库,先选择机师,后选择乘坐的机体。
降**ろす**:将机体从战舰中撤离。
移动:将 MS 移动到其它地方。
变形:机体有“变形”能力时,可以在这里改变出击时的形态。
□**补给**:补充舰队战斗力或进行资源再利用。
补给:利用补给 POINT 购买机体或强化芯片。
处分:出售强化芯片或机体换取补给 POINT(所有芯片只卖 10)
□**一览**:查看各种数值
パイロット:查看机师能力
ユニット:查看机体能力
パーツ:查看拥有的强化芯片

主指令菜单

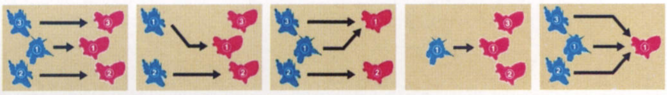
◆**ターン终了**:我方回合结束
◆**中断**:中断记录,结束后返回标题画面(不过依然可以无限读取,支持 S/L 大法,并非《纹章》系列那种无法 S/L 的设定)
◆**状况**:可以查看地图(蓝色点为我方,红色点为敌方),回合数,敌我机体数量,胜利、失败条件等。
◆**部队一览**:查看我方机体状态:“确定”为已经结束行动的机体,“出击”为未行动的机体,“搭载”为在战舰内未行动的机体。
◆**设定**:1 是否确认攻击方法,2 是否自动浏览信息,3 文字表示速度

MAP 指令菜单

◆**移动**:移动机体到范围指定地点
◆**攻击**:邻接敌方机体后进行攻击,如无特殊情况攻击的顺序为:攻击方射击→反击方射击→攻击方格斗→反击方格斗。
□**クリティカル**:一定几率发动的会心一击,攻击力为 1.1 倍。
□**先制攻击**:反应值高的机师在一定几率下发动,可无视攻击顺序抢先发动攻击。
□**必杀技**:部分战斗单位才拥有的超大攻击力的武器,使用时会消耗 SP 值。射击(格斗)必杀技在我方射击(格斗)攻击完毕后发动。
◆**间接**:间接攻击,武器属性上有“间”或“万”的武器可使用,特点是可远距离攻击,并可一次性攻击全小队且不会被反击。
◆**散开**:受到间接攻击时可回避攻击,成功的话小队会全员散开。
◆**队列**:组成小队才有的指令,作用是编制小队顺位。
◆**发进**:战舰中搭载的机体发进至战场。
◆**捕获**:一定几率捕捉敌机体,至少要 3 机包围并邻接敌机体才可以捕获。敌机体 HP 越少,包围敌机体的我方机体越多,成功率越高,最高 95%,特殊人物机体不能捕捉。
◆**交信**:特定人物之间的交流情节,注意使用“交信”后占用机体一回合行动力。
◆**ID**:角色的著名台词,提高战斗能力,分为战场使用的一般 ID 和战斗中使用的战斗 ID,需要消耗 SP(效果类似机战中的精神)。
◆**スーパーモード**:超级模式,部分角色使用 ID 指令“スーパーモード”后能力提高。
◆**变形**:驾驶能改变形态的 MS 才有的指令。
◆**确定**:结束行动

作战系统

小队制:最大可以组成 3 人小队,但是 L 型的 MA 不能组队。小队移动力取平均数值。如果是有关系的人物编制入同一小队,会有相性加成,通常是加 5(斯罗和爱娜之间加 15,不愧是高达全系列里最坚定的爱情)。判断相性的方法为一般都是同一登场作品的角色,但是也有例外,例如,**ウッソ**和任何女性组队都能得到 5 的相性,甚至和女装化的罗兰都有……
小队的攻击方法如图所示,利用间接击散敌人小队,再上去群殴是超级好用的战术。



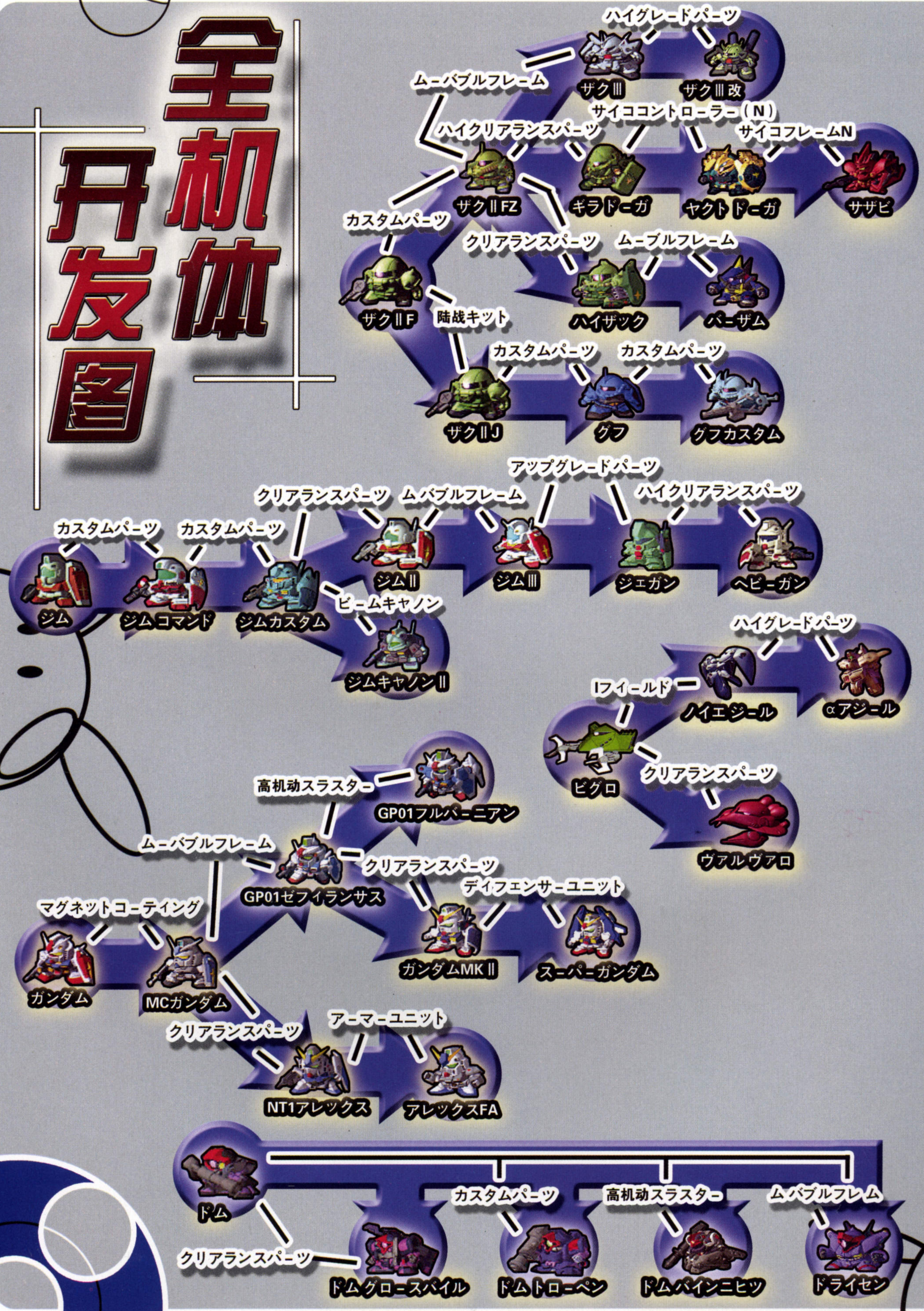
战斗数值:如果战斗时看到攻击力,命中率变成红色,就表示敌人使用了防御力上升和降低攻击力的 ID。如果是蓝色,就表示我方使用了攻击力,命中率上升 ID,或周围有支援 ID 的作用(通常为战舰,最强支援 ID 是夏亚当舰长时,我方全能力上升,而且作用回合无限制)。
武器伤害数值:在己方攻击前所显示的攻击力就是单 hit 给予的伤害数值,此数值乘以确实命中的次数就是最终的伤害值。
武器种类:分为一下几种类型。

射:射击类武器	**近**:近接类武器
单:攻击单体的武器	**全**:攻击全小队的武器
间:间接攻击	**B**:光线类武器
实:实弹类武器	**!**:必杀技

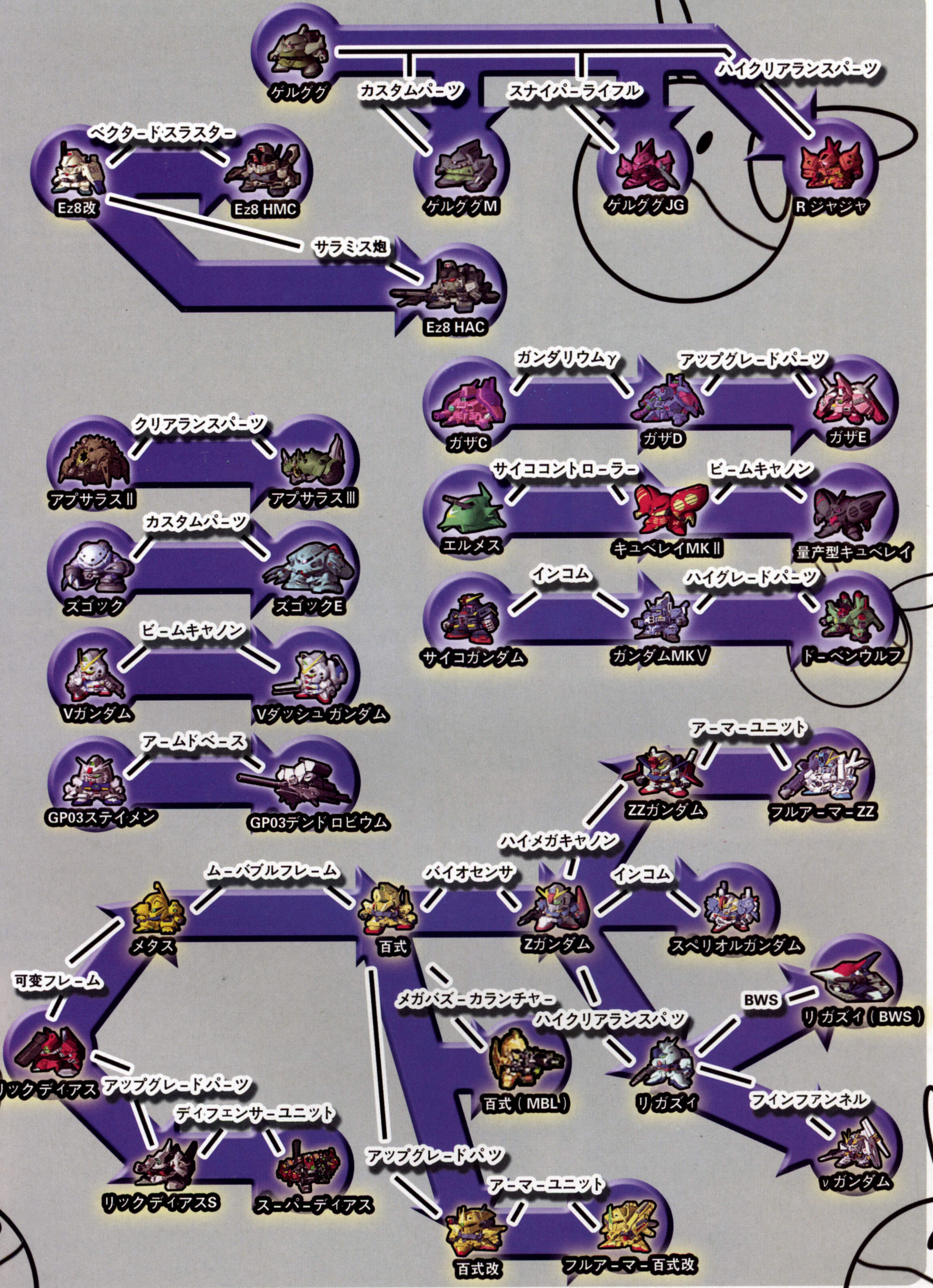
万:具有间接攻击属性,又具有全体攻击属性的武器。

武器通常都有 HIT 数,全命中的话随机增加 1 HIT。命中率最高为 95%,最低为 5%(使用回避 ID 除外)。回战舰除了可以补给 HP 外,也可以每回合补给 1 的残弹(全武器)。

全机体开发图



ハイグレードパーツ
ザクⅢ
ザクⅢ改
ムーバブルフレーム
サイココントローラー(N)
ハイクリアランスパーツ
サイコフレームN
ザクⅡFZ
ギラドーガ
ヤクトドーガ
サザビ
カスタムパーツ
クリアランスパーツ
ムーブルフレーム
ザクⅡF
陆战キット
ハイザック
バーザム
カスタムパーツ
カスタムパーツ
ザクⅡJ
グフ
グフカスタム
アップグレードパーツ
クリアランスパーツ
ムバブルフレーム
ハイクリアランスパーツ
カスタムパーツ
カスタムパーツ
ジム
ジムコマンド
ジムカスタム
ジムⅡ
ジムⅢ
ジェガン
ヘビーガン
ビームキャノン
ジムキャノンⅡ
ハイグレードパーツ
Iフィールド
ノイエジール
αアジール
ビグロ
クリアランスパーツ
ヴァルヴァロ
高机动スラスター
GP01フルバーニアン
ムーバブルフレーム
GP01ゼフィランサス
クリアランスパーツ
ディフェンサーユニット
マグネットコーティング
ガンダム
MCガンダム
ガンダムMKⅡ
スーパーガンダム
クリアランスパーツ
アーマーユニット
NT1アレックス
アレックスFA
ドム
カスタムパーツ
高机动スラスター
ムバブルフレム
クリアランスパーツ
ドムグロースバイル
ドムトローペン
ドムバインニヒツ
ドライセン

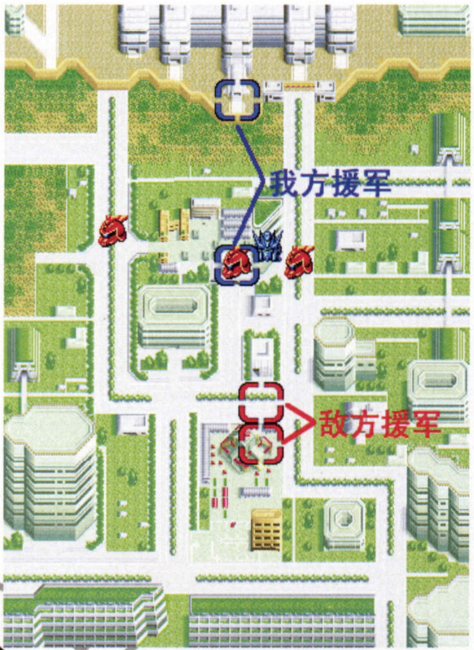

ゲルググ
カスタムパーツ
スナイパーライフル
ハイクリアランスパーツ
ゲルググM
ゲルググJG
Rジャジャ
ベクタードスラスター
Ez8改
Ez8 HMC
サラミス砲
Ez8 HAC
ガンダリウムγ
アップグレードパーツ
ガザC
ガザD
ガザE
サイココントローラー
ビームキャノン
エルメス
キュベレイMKⅡ
量産型キュベレイ
インコム
ハイグレードパーツ
サイコガンダム
ガンダムMKⅤ
ドーベンウルフ
クリアランスパーツ
アプサラスⅡ
アプサラスⅢ
カスタムパーツ
ズゴック
ズゴックE
ビームキャノン
Vガンダム
Vダッシュガンダム
アームドベース
GP03ステイメン
GP03デンドロビウム
アーマーユニット
ZZガンダム
フルアーマーZZ
ハイメガキャノン
ムーバブルフレーム
バイオセンサ
インコム
メタス
百式
Zガンダム
スペリオルガンダム
可変フレーム
BWS
リガズィ（BWS）
メガバズーカランチャー
ハイクリアランスパッツ
百式（MBL）
リガズィ
フィンファンネル
νガンダム
リックディアス
アップグレードパーツ
ディフェンサーユニット
リックディアスS
スーパーディアス
アップグレードパッツ
アーマーユニット
百式改
フルアーマー百式改

Session 1 它名为高达 ——高达站立在大地

その名はガンダム["G" on the ground]

胜利条件 敌全灭

失败条件 キラ击破



ジン×3(ザフト兵与クルーゼ)

初期敌人全灭后

シャア专用ザク(シャア——夏亚)、ザクⅡF×3(ジオン兵)

コア·ブースター(ムウ——穆) アークエンジェル——大天使号(ナタル——娜塔露·巴基露露)

初期敌人全灭后

ガンダム(アムロ——阿姆罗)、ガンキャノン(カイ)、ガンタンク(ハヤト)

イベント事件 & 交信

1 回答マリュー(玛琉)的询问时选择"大丈夫"(イベントEXP+125)
2 キラ和ムウ与クルーゼ战斗

要点:上手关,目前的**ストライクガンダム**是无敌的……攻击前,**マリュー**会询问,选第1项的话,**マリュー**教导进行攻击,会干掉2台**ジン**。选第2项就是手动操作,不过会得到EXP,新手玩家建议选第1项。增援出现后,组合小队攻击就可轻松获胜。

剧情

劳·鲁·克鲁泽(**クルーゼ**)准备对中立殖民地赫利奥波利斯进行军事行动,穆(**ムウ**)赶到赫利奥波利斯准备接收高达。

中立殖民地赫利奥波利斯

大西洋联邦开发的两台高达被阿斯兰(**アスラン**)夺走了一架(这…这个……SEED中明明有五架高达才对,居然直接将迅雷、暴风、斗将无视了?还有我的拉克丝、芙蕾……BS万代),而就在这时基拉和阿斯兰相遇……基拉为了保护余下的一台高达,在负伤的玛琉·拉米亚斯上尉的帮助下,基拉启动了Strike高达,阿斯兰则驾驶另一架Aegis高达撤离。

这时扎夫特的MS包围了Strike,在玛琉的帮助下基拉终于击退了敌军。而更加棘手的敌人到来,克鲁泽亲自率领部队前来,穆也和基拉组成一队共同应战。

另一方面大天使号受到爆破,包括舰长在内的大部分成员战死。巴基露露少尉指挥大天使号冲出废墟,前来支援。好不容易击退敌军,克鲁泽撤退……

玛琉接任大天使号舰长,大天使号从赫利奥波利斯脱出,赫利奥波利斯崩坏……Strike的专用背包损坏,大天使号的特装炮系统也无法使用,巴基露露少尉建议前往Luna2。而基拉是Coordinator这件事令全员感到很吃惊,不过玛琉确信基拉是站在我方的。

与Luna2联络完毕,大天使号前往预定卫星轨道,准备与Luna2的部队会合,此时克鲁泽准备联合吉恩军进行下一次作战……

我方初期配置	敌方初期配置	我方援军	敌方援军	第三方初期配置	第三方援军

Session 2 从宇宙落下的星 ——降下地球

宇宙に降る星[Descund to earth]

胜利条件 敌全灭或6回合经过

失败条件 マリュー或キラ的击破

ライデン专用ザク(ジョニー——乔尼·莱丁)、ザクⅡF型(ジオン兵)×5

敌方一回合行动时

イージスガンダム——Aegis高达(アスラン)、ヴェサリウス(クルーゼ)、ムサイ(ジオン士官)

マゼラン(ワッケイン——瓦肯)、サラミス×3(联邦士官)、コア·ブースター×8(联邦兵)

ストライクガンダム(キラ)、コア·ブースター(ムウ)、アークエンジェル(マリュー)

イベント事件 & 交信

交信:
マリュー → ワッケイン (イベントEXP+55)
キラ →アスラン(需要和アスラン战斗后 イベントEXP+55)
イベント事件:
1 キラ与ジョニー交战　2 キラ与アスラン交战
3 ムウ与ジョニー交战　4 ムウ与クルーゼ交战
5 觉醒后的キラ与アスラン交战,击退アスラン
6 觉醒后的キラ与ジョニー交战
7 キラ觉醒后,用其他人击破アスラン(イベントEXP+200)[本イベント和イベント5不可共存,而且正常情况下不可能击破他……只有修改和超级超级索敌练功狂才能]

要点:我方战舰不能移动,坚守6回合,初期时,**キラ**和**ムウ**尽快组成小队,向右上移动,敌增援出现后,**キラ**和**ムウ**优先干掉扎古和**ジョニー**,NPC打扎古还有点用……3回合后,《高达X》里的BT兄弟登场,剧情后,**キラ**觉醒,此时的**キラ**是无敌的,攻击**アスラン**可使他撤退。剩下的冲上前线"抢救"EXP吧。

剧情

大天使号和Luna2舰队会合,此时扎夫特和吉恩联合舰队追了上来,瓦肯司令命令舰队迎击。在穆的劝说下,基拉驾驶Strike出战……

玛琉问瓦肯司令为什么要保护大天使号,瓦肯司令把当年White Base的事情说了一遍(……汗)。此时红色闪电乔尼·莱丁率领部队出击,战场的另一方突然出现了罗兰·塞亚克,为了避开战斗,罗兰突入大气圈……随后弗洛斯特兄弟驾驶两台托拉斯出现,击沉了瓦肯司令的战舰,正当他们准备围攻大天使号的时候,基拉的种子力量发动(全能力+15,ID指令更换),击退了BT兄弟。好不容拖延到6回合,大天使号准备回收穆和基拉突入大气圈,突然出现了希罗的Wing高达,一炮将Strike打进了大气圈,大天使号紧急突入,寻找基拉的下落……

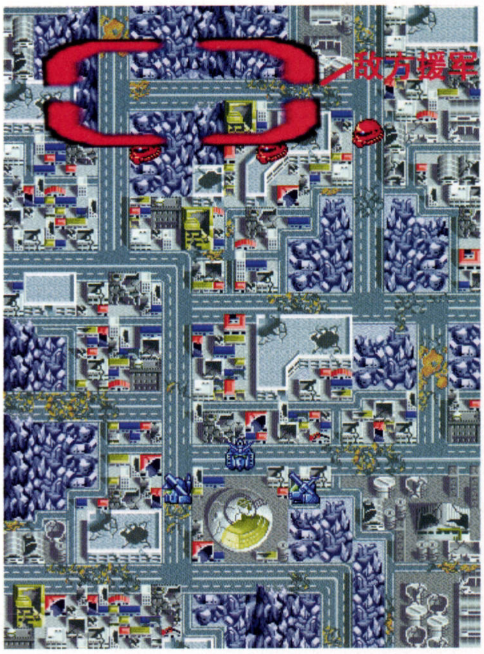
由于轨道偏差,大天使号降落在中亚的奥迪萨,一个月后,联邦V计划制造的White Base战舰在北美和加鲁玛·扎比率领的部队展开激战…

Session 3 战场是荒野 ——废墟中的逃亡

战场は荒野[Escape in ruines]

胜利条件 引诱ガルマ的ガウ进入指定的红色区域或强行击破（6回合后）、敌全灭（引诱ガウ击破后）

失败条件 ホワイトベース被ガウ以外的敌人发现、ホワイトベース被击破（引诱ガウ击破后）



ガウx3（ガルマ和ジオン兵）ザクⅡFx4（ジオン兵和ククルス）

1回合行动时

ジン（ザフト兵）x3

ストライクガンダム——Strike 高达（キラ——大和基拉）

イベント事件 & 交信

交信

アムロ→ククルス（イベント事件2发生后可交信，交信后ククルス撤退，进入EX Session 1的必要条件）

イベント事件

1 アムロ与シャア交战　2 アムロ与ククルス交战

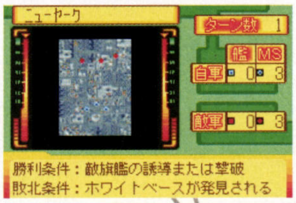
3 カイ和ハヤト与任一敌人交战

4 アムロ将ガルマ的ガウ引诱到指定红色区域（イベントEXP+155）

要点：**ガウ**都会向着**アムロ**开火的，因此要引诱**ガウ**很容易，先将**アムロ**移动到上方，然后一点点向木马的方向移动，注意别走太快，不然**ガウ**会不动的，但是也不要走在**ガウ**的间接攻击范围内。如果超过了6回合还不能引诱到指定范围，就必须强行击破了，而且，任何敌人走到红色区域都会GAME OVER。当**イベント**事件4发生后（图3），敌人就只剩下2台扎古了……

剧情

White Base将自身隐藏在一个巨型的圆顶建筑中，夏亚率领小队前来搜索，阿姆罗驾驶高达出战。一回合后夏亚报告说发现了White Base，于是加鲁玛指挥部队出击，在布莱德舰长的命令下，阿姆罗等人将加鲁玛的伽鸟诱导到主炮射程范围，加鲁玛战死……原来这一切都是夏亚的圈套。随后敌人部分撤退，阿姆罗等人扫清剩余敌军后，玛蒂尔达运送补给物资到来，双方会合。塞拉从战场上的通信猜测敌方的夏亚可能是……此时兰博·拉鲁指挥战舰降下追击White Base，准备迎击！



我方初期配置　敌方初期配置　我方援军　敌方援军　第三方初期配置　第三方援军

EX Session 1 库库鲁斯·多安之岛 ——遗弃的战士

ククルス・ドアンの岛[Deserted Soldier]

进入条件：第3话“战场は荒野”中，**アムロ**与**ククルス**交战后再交信。

胜利条件 敌全灭

失败条件 我方全灭

ザクⅡJx3（ジオン兵）

コア・ブースター（アムロ）

ククルス与敌人交战后

ザクⅡドアン机

イベント事件 & 交信

1 ククルス与敌人交战

2 敌全灭后，金色扎古现身，丢石头……

要点：由于**アムロ**增援后强制组成小队，**ククルス**被排在第1位置，一轮攻击后HP也不剩下多少了，赶紧将**アムロ**排在第1位置。没啥难度的一话，过版后**ククルス**加入。

剧情

阿姆罗被一位可爱的少女救起，从她的话里看出，这里似乎是一片清静的小岛，话音刚落，马上就有吉恩兵来骚扰了，克克鲁斯（**ククルス**）为了保护少女，奋力与吉恩军作战，此情此景，身为联邦王牌的阿姆罗怎么能容忍，驾驶**コア·ブースター**上去增援。原来克克鲁斯是一个正直的军人，但是在一次执行任务中，杀害了少女的双亲……

小资料——《SD高达》游戏发售表

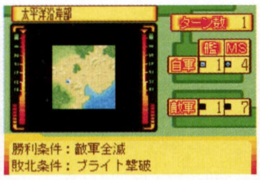
名称	发售日	机种
SD高达 GNEXT	1995年12月22日	SFC
SD高达世纪 一年战争期	1996年7月26日	SFC
SD高达世纪 グリプス战记	1996年7月26日	SFC
SD高达世纪 バビロニア建国战记	1996年8月23日	SFC
SD高达世纪 阿克西斯战记	1996年8月23日	SFC
SD高达 G CENTURY	1997年3月20日	PS
SD高达 G CENTURYS	1998年2月11日	SS
SD高达 G世纪	1998年8月6日	PS
SD高达 G世纪-0	1999年8月12日	PS
SD高达 G世纪 GATHER BEAT	2000年7月13日	WS
SD高达 G世纪-F	2000年8月3日	PS
SD高达 G世纪-F.I.F	2001年5月2日	PS
SD高达 G世纪 GATHER BEAT2	2001年6月14日	WSC
SD高达 G世纪 独眼高达	2002年9月26日	WSC
SD高达 G世纪 NEO	2002年11月28日	PS2
SD高达 G世纪 ADVANCE	2003年11月27日	GBA

Session 4

吉恩的威胁——新的敌人

ジオンの胁威[New opponent]

胜利条件	敌全灭
失败条件	マリュー的击破



第3回合
イフリート改(ニムバス——尼姆巴斯)、ザクⅡJ×2(ジオン兵)

グフ(ランバ・ラル)、ザンジバル(ハモン)、ザクⅡJ×6(クランプ和ジオン兵)

第3回合
コア・ファイター(セイラ——塞拉)、BD1(ユウ——勇)、ジム×2(フィリップ、サマナ)

ホワイトベース(ブライト——布莱德)、ガンダム(アムロ)、ガンキャノン(カイ)、ガンタンク(ハヤト)

イベント事件&交信

交信：
ブライト → セイラ[交信后セイラ成为同伴，イベントEXP+70]
我方任意人 → ユウ
アムロ → ユウ(イベントEXP+70)
イベント事件：
1 セイラ与ラル交战
2 アムロ与ラル交战 (イベントEXP+70)
3 ユウ与ニムバス交战
4 ユウ击破ニムバス(イベントEXP+70)

要点：1回合后，**セイラ**作为NPC强行冲出去，因此在开战前，**ブライト**移动到最远位置，以便及时和**セイラ**交信(这丫头脆弱的很，受不了几次打击的，不快点的话很快就挂了)第3回合，敌我双方增援同时到达，看到**ユウ**面对我方的问话沉默不语，就想起在WSC上的SDGGB2里，**ユウ**与**デュオ**比谁沉默的久(此经典情节在以后会再现~~汗！)将**ユウ**等3人组成小队再加上ID可轻松摆平**ニムバス**。敌人基本上都会攻击木马，反正木马的HP够多……

剧情

White Base无法摆脱追击，只好迎击。就在此时塞拉驾驶Core Booster想要寻找她的哥哥(夏亚)，布莱德通过通信阻止了她。这时联邦机械混编部队出现，同时荒野迅雷尼姆巴斯驾驶火神改降临，两部EXAM的对决上演。终于击退了兰博·拉鲁和尼姆巴斯，White Base收容Blue部队，撤离战斗区域……

卡姆拉博士简单说明了EXAM系统的情况，塞拉由于擅自行动被罚禁闭3天。此时联邦总部传来电报，命令White Base向中亚启航，与友军的战舰会合，此时联邦应该只有White Base一艘万能战舰，那么这艘友军战舰就是大天使号……

另一方面，"沙漠之虎"安迪正布下天罗地网想要消灭White Base和大天使号……

我方初期配置	敌方初期配置	我方援军	敌方援军	第三方初期配置	第三方援军

Session 5

沙尘的尽头——沙漠之虎，青之巨星

沙尘の果て[Desert tiger,Blue giant]

胜利条件	敌全灭
失败条件	マリュー的击破

バクゥ×7(バルトフェルド和ザフト兵)、グフ(ランバ・ラル)、ザクⅡJ×7(クランプ和ジオン兵)、ギャロップ(ハモン)

1回合后
ザクⅡJ(カガリ——卡嘉莉)、ザクⅡF×4(レジスタンス)、フラット(ロラン——罗兰)

ホワイトベース(ブライト)、ガンダム(アムロ)、ガンキャノン(カイ)、ガンタンク(ハヤト)、BD1(ユウ)、ジム×2(フィリップ、サマナ)、ストライクガンダム(キラ)、コア・ブースター(ムウ)、アークエンジェル(マリュー)

イベント事件&交信

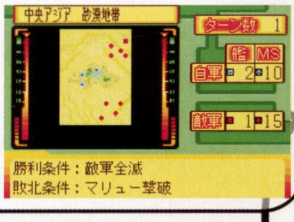
交信：
マリュー → カガリ(交信后カガリ和手下全NPC加入，イベントEXP+75)
キラ → カガリ(加入后)(イベントEXP+75)
イベント事件：
1 キラ，アムロ，ムウ，ユウ分别与バルトフェルド交战
2 アムロ，セイラ，キラ分别与ラル交战
3 アムロ与ハモン交战
4 アムロ击破ラル(イベントEXP+75)

要点：开战前，**マリュー**向右边的城镇方面移动，这样**カガリ**出现后立即可与之交信。敌人上下两方都有，号称沙漠之虎和青い巨星……不过第2回合我方增援许多NPC扎古，外加《TURN A高达》的某人(怒！居然乘坐这种东西出来……)NPC增援后，**マリュー**赶紧过去与**カガリ**交信即可控制这些NPC扎古。沙漠之虎的部队全都带有间接攻击武器，很喜欢打散我方小队，利用这个，每次都被打散就不会减少HP了。打倒青い巨星后再慢慢折磨沙漠之虎……

剧情

White Base与大天使号会合，联邦命令他们参加奥迪萨作战，此时沙漠之虎和兰博·拉鲁的部队赶到，全员迎击。阿姆罗击退了兰博·拉鲁，然而兰博·拉鲁却说阿姆罗是依靠MS性能取胜的。此时卡嘉莉率领扎古部队前来支援，罗兰驾驶超技术MS也参加战斗。在玛琉舰长的劝说下，卡嘉莉和罗兰的部队加入我方。

终于击退了敌人，卡嘉莉的游击队决定和我方共同作战，罗兰则直接被配属到大天使号管辖。玛蒂尔达带来了补给品，Strike终于可以发挥本来的性能了，此外Blue队三机也正式加入大天使号。另一方面，奥迪萨战场的战局依然不容乐观，黑色三连星的参战使我方更加不利……



Session 6 哀战士 ——奥迪萨之战

哀战士[Batter in Odessa]

胜利条件 敌全灭

失败条件 マリュー的击破

ホワイトベース(ブライト)+自由搭载、アークエンジェル(マリュー)+自由搭载、ザクⅡJ(カガリ)、ザクⅡF×5(レジスタンス·NPC)

バクゥ×5(バルトフェルド和ザフト兵)、グフ(ランバ·ラル)、ザクⅡJ×6(クランプ和ジオン兵)、ギャロップ(ハモン)

3 回合后或初期敌人 5 机以下

ドム×3(ガイア、オルテガ、マッシュ)、ザクⅡJ×8(ジオン兵)

イベント事件 & 交信

1 キラ,アムロ,カガリ分别与バルトフェルド交战
2 アムロ与ラル交战
3 アムロ与ハモン交战
4 キラ击破バルトフェルド(建议最后击破 イベントEXP+200)
5 アムロ先击破ハモン再击破ラル [EX Session 2 进入必要条件]
6 アムロ与黑色 3 连星交战(需要驾驶高达,イベントEXP+400。)
7 アムロ先击破ラル再击破ハモン(不能进入 EX Session 2,与事件 5 冲突)
8 玛蒂尔达存活,アムロ不攻击 3 连星(与事件 6 冲突)

要点:敌人配置基本上和上一话一样,如果我方基本战力更新到**ジムカスタム**的话,难度就降低不少,注意第 3 回合或初期敌人 5 机以下,黑色 3 连星会带大批扎古增援,3 连星的小队还是挺厉害的。用**アムロ**与黑色 3 连星交战,会发生**マチルダ**来援助,但是却被击破了……**アムロ**觉醒,400 的 EXP 到手,2 连星撤退(没错..是 2 连星)。

剧情

奥迪萨战场,双方摆开阵势。哈蒙被击退,兰博·拉鲁战死,阿姆罗开始领悟到战争的残酷。随后玛蒂尔达驾驶运输机想要回收高达,却被黑色三连星击坠。愤怒的阿姆罗破解了黑色三连星的连锁攻击,将其中一员马修击破……安迪的机体被基拉大破,最后关头艾沙和安迪谁都不想舍弃对方而脱出,安迪孤注一掷对 Strike 发出最后一击,失控的基拉爆发种子力量,将安迪击破……

雷比尔将军传来通告,联邦军大获全胜,马克贝司令逃往宇宙,然而这一胜利却是用玛蒂尔达中尉的牺牲换来的……大天使号和 White Base 返回查布罗基地,众人为在奥迪萨战役中牺牲的烈士们举行追悼会。"我们不得不战斗,只要我们还是敌人,就必须战斗下去……"

(以下剧情触发条件:首先击破哈蒙,然后击破兰博·拉鲁,并由基拉击破安迪)艾沙和哈蒙大难不死,哈蒙准备为兰博·拉鲁报仇……

我方初期配置 | 敌方初期配置 | 我方援军 | 敌方援军 | 第三方初期配置 | 第三方援军

EX Session 2 激斗充满深深的仇恨 ——憎恨之歌

激斗は憎しみ深く[A song of heart they hear…]

进入条件:第 6 话"哀战士"中,先击破**ハモン**再击破**ラル**。

胜利条件 敌全灭、**バスク**击破或 8 回合经过(后期)

失败条件 マリュー的击破

ホワイトベース(ブライト)+搭載ユニット、アークエンジェル(マリュー)+搭載ユニット

バクゥ(アイシャ——艾沙)、ザクⅡJ×22(クランプ和ジオン兵)

第 2 回合后

バクゥ×2(ザフト兵)

第 3 回合后

ギャロップ(ハモン)

初期敌人全灭

MCガンダム(ゼロ)、ジムカスタム×3(ヤザン和连邦エリート兵)、ジム·コマンド×9(连邦エリート兵)、ペガサス×2(バスク和连邦エリート士官)

イベント事件 & 交信

1 アムロ与ハモン交战 (イベントEXP+200)
2 キラ与アイシャ交战
3 キラ,アムロ,ユウ与ゼロ交战
4 アムロ击破ゼロ
5 バスク的击破(敌人全撤退)

要点:初期敌人都没什么厉害的……**ハモン**出现后,让**アムロ**与之交战即可。后期的联邦队伍有点棘手,实在打不下去支持到第 8 回合(回合数是前后期一起计算的)

剧情

艾沙率领部队先行出击……"你们是杀死安迪的仇人,我要杀了你们!"基拉将艾沙击破,"我并不想杀人……"战争就是这样残酷,哈蒙驾驶陆战艇满载炸药想要与 White Base 同归于尽。在战士们的努力下,哈蒙的陆战艇被击坠,"亲爱的……我来找你了……"

正当大天使号准备接收投降的士兵的时候,巴斯库率领大部队出现,他要抹杀所有从宇宙中来的人,强化人 Proto Zero 也驾驶高达出现……玛琉命令大天使号前进迎战,要保护投降的士兵,布莱德也随玛琉站在同一立场。巴斯库命令消灭反乱者,于是我军全员迎战!

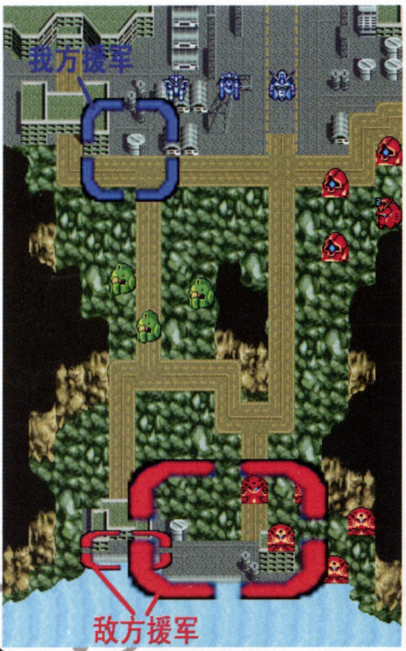
击退巴斯库的部队以后,Zero 主动要求加入大天使号。此时卡姆拉带来了 BD2 和 BD3,看来要开始宇宙战斗了。雷比尔命令大天使号和 White Base 全员组成第 13 独立部队,直接由雷比尔领导,全体晋升一级。此时查布罗遭到大部队降下攻击,爱娜驾驶着阿普萨拉斯为了实现哥哥的梦想也加入到了进攻查布罗的战斗中……

Session 7 在查布罗消逝 ——查布罗失陷

ジャブローに散る[Jabro raided!]

胜利条件 敌全灭、撤退到指定位置(后期)

失败条件 マリュ-的击破



ガンダムヴァサーゴ(シャギア)、ガンガムアシュタロン(オルバ)、アプサラスⅡ×5(AI)

初期敌人和增援1全灭

アプサラスⅡ(アイナ——爱娜)、ザクⅡF×2(ジオン兵)

BDⅡ和ドム全灭

シャア专用ズゴック(シャア)、ズゴック×4(ジオン兵)、BDⅡ(ニムバス)、ドム×4(ジオン兵)

Ez8(シロ-——西罗)、陆战型ガンダム×2(カレン,テリ-)

第2回合

ホワイトベ-ス(ブライト)+自由搭载、ア-クエンジェル(マリュ-)+自由搭载、BD Ⅲ(ユウ)、ジム×3(联邦兵·NPC)

イベント事件&交信

交信:

セイラ →シャア (事件1发生后)

イベント事件:

1 アムロ与シャア交战并造成伤害 (イベントEXP+85)

2 アムロ击破シャア(イベントEXP+100)

3 シャア与ホワイトベ-ス邻接(イベントEXP+215)

4 战斗结束后,08MS小队存活(不含シロ-)

要点:初期敌人比较多,利用战舰移动到敌人附近,组成小队出击,将敌人逐个击破。2回合时,08MS小队增援,注意不要让08MS小队有任一被击破,不然过版就没EXP追加了。全灭初期敌人后,本关的真正难点出现,BT兄弟带着几台**アプサラスⅡ**,如果战力不够强,可将**ア-クエンジェル**移动到指定区域过版,不过……**アプサラスⅡ**都是AI控制,命中和回避都不高,难点是BT兄弟,将基拉,阿姆罗,**ユウ**组成小队,加上ID,1回合抢先击破1个吧! 另外,本关的**アプサラスⅡ**是可以捕获的。

剧情

夏亚率领部队侵入查布罗地下基地,我方派MS迎击,BD3号机启动完毕,此时BD2号机却被尼姆巴斯夺去……随后08MS小队3机前来支援,战局优势逐渐转向我方。然而,爱娜的阿布萨拉斯还有黑色三连星的到来又令战局逆转。爱娜的阿布萨拉斯被打成重伤,就在控制不能的时候,西罗驾驶Ez-8冲上去推开了阿布萨拉斯,两台机体一起脱离战场。

正当大家以为战斗胜利的时候,弗洛斯特兄弟驾驶高达并带领数台阿布萨拉斯登场,雷比尔命令第13独立部队撤离查布罗,为此必须让大天使号到达脱出地点……

成功脱离查布罗以后,玛琉决定搜索西罗的下落,西罗却和爱娜享受着甜蜜的2人世界,然而……"我们为什么非要打仗不可呢……"

查布罗的失陷让加米托夫在弹劾雷比尔的问题上找到了话柄,同时,吉恩军乘胜追击,大有攻占地球全土之势。雷比尔和第13独立部队撤退到澳大利亚的特灵顿,护卫新造舰阿鲁比昂,并寻找机会夺回查布罗。此时敌人来袭,全体迎战……

我方初期配置 | 敌方初期配置 | 我方援军 | 敌方援军 | 第三方初期配置 | 第三方援军

Session 8 高达强夺 ——两个人的对决

ガンダム强夺[Encounter of two soldiers]

胜利条件 敌全灭

失败条件 シナプス击破、マリュ-击破

アルビオン(シナプス)、GP01ゼフィランサス(コウ——科)

第2回合

NT1アレックス(クリス——克莉斯)

第3回合

ホワイトベ-ス(ブライト)+搭载ユニット、ア-クエンジェル(マリュ-)+搭载ユニット

GP02サイサリス(ガト-——卡多)、ドム·トロ-ペン×5(ジオン兵)

初期敌人全灭

ドム·トロ-ペン×3(ジオン兵)、ザクⅡFZ×6(バ-ニィ——巴尼和ジオン兵)、ズゴックE×3(シュタイナ-和ジオン兵)、ハイゴッグ×3(ミ-シャ和ジオン兵)

イベント事件&交信

交信:

コウ → ガト- (事件1发生后,イベントEXP+90)

イベント事件:

1 コウ与ガト-交战 (イベントEXP+95)

2 クリス与ガト-交战　3 ガト-击破 (イベントEXP+90)

4 クリス与バ-ニィ交战　5 クリス击破バ-ニィ

要点:**コウ**建议在**ガト-**的右上进行攻击,不然很容易遭受增援的小队攻击,攻击**ガト-**时要毫不犹豫的使用ID,交信后迅速击破(不是**コウ**也可以),否则,**ガト-**溜走了就没EXP了。剩下的敌人不会间接攻击,我方战舰打散敌人小队后逐个击破吧,不出几回合就可过版。

剧情

卡多和卡缪的父亲强夺了GP02,科驾驶GP01和卡多缠斗,此时巴尼跟随螃蟹小队增援卡多,克莉斯也驾驶NT1增援……终于击退了卡多,大天使号和White Base也完成了发进准备,全员出击!克莉斯击破巴尼的扎古,将受伤的巴尼送到阿鲁比昂接受治疗。终于击退了敌军,不过GP02还是没能夺回来。

希纳普斯大佐得知GP02被夺走是因为卡缪的父亲从中内应,希纳普斯决定无论如何也要夺回GP02,此时卡缪突然闯进来要求加入希纳普斯的部队,但是没有得到批准……巴尼终于醒了过来,克莉斯带他去见希纳普斯。巴尼告诉希纳普斯GP02被运送到非洲,于是希纳普斯决定三艘战舰前往非洲,并允许巴尼同行。同时,我方又来了一大批二线补充驾驶员,0083的流氓小队(汗……)也在其中……

Session 9 前半

热沙的攻防战 ——为了吉恩为了荣耀

热砂の攻防战[For Zeon For glory]

胜利条件 敌全灭

失败条件 マリュ-的击破

ザクⅡJ×11(ビッタ-和ジオン兵)

东方不败、ドモン——多蒙

第4回合
ホワイトベース(ブライト)+搭载ユニット、アークエンジェル(マリュー)+搭载ユニット

第3回合
ガンダムmkⅡ(カミ-ユ——卡缪)

第2回合
アルビオン(シナプス)、GP01ゼフィランサス(コウ)、ジムカスタム×3(バニング、モンシア、ベイト)、ジムキャノンⅡ(キ-ス、アデル)

第3回合
ドム・トローペン×3(ジオン兵)、ドム×5(ジオン兵)、グフ×5(ジオン兵)

增援1 任意机体被击破或东方不败出现后,任意机体移动
GP02サイサリス(ガトー)、ズゴックE(シュタイナー)、ケンプファー(ミ-シャ)

第2回合
カ-ベラ(フランクリン)

イベント事件 & 交信

交信:
クリス → モンシア(イベントEXP+100)
东方不败 → ククルス(イベントEXP+100)
コウ→バニング(イベントEXP+100)
イベント事件:
1 カミ-ユ与フランクリン交战　2 アムロ,コウ与ガト-交战
3 第4回合,东方不败师徒登场并击破カ-ベラ(フランクリン)[イベントEXP+100]
4 比东方不败师徒更先击破カ-ベラ,则东方不败出现在敌人上方,对话也有所不同(与事件3冲突)
5 东方不败与シュタイナ-交战

要点:初期的我方2个MS小队可以各自退后1步,等待敌人下来再打散,然后2个小队刚好可以分别击破2个敌人。我方大部队增援出现后,继续利用敌人没有间接攻击的弱点,持续进行打散围殴的战术,即可轻松取胜。

剧情

阿鲁比昂战舰找到了即将输送GP02上宇宙的基地,于是发起进攻,吉恩的部队奋力抵抗。此时卡缪的父亲驾驶新型机(竟然是红色角马,汗!)作为第三方参战,突然卡缪驾驶高达Mk-Ⅱ和其对峙起来……这时大天使号和White Base到来,全员出击。

卡缪击坠了父亲,然而他自己也是陷入重重的痛苦……此时战场上一阵风云涌起,王者东方不败现身!"你们竟然让父子互相战斗,作为指挥官你不是个好东西!"东方不败徒手击破MS令所有人大吃一惊。基林大佐见状不妙,乘坐战舰前往宇宙,丢下卡多不管……随后多蒙也登场和师父一起徒手对抗MS。这时想要夺取NT-1的赛普罗斯小队出现,米舍竟然驾驶新型机京宝梵,又是一个难缠的对手……

终于打败了他们,修泰那队长说出了最后一句话:"巴尼……你没事就好……""队长!米舍!你们为什么一定要这样战斗下去呢!为什么……"

战斗结束,GP02回收。东方不败和多蒙一定要加入玛琉的舰队,这让玛琉十分头疼,因为这两个家伙根本就不是正常人……希纳普斯大佐见状推托说还要指挥GP02的回收,从这场闹剧中抽身,玛琉只得赔笑,答应东方不败的请求,我们的东方师匠就这样加入我方了(真够BT)……同时,巴尼也在军队讨到了差事,能和克莉斯在一起真幸福~~希纳普斯舰长同时也批准卡缪同行。

宇宙方面,逃出战场的基林正在嘲笑卡多的愚蠢,因为他把核弹头偷梁换柱了,真正的核弹头随着战舰一起带到了宇宙。正当他暗自高兴的时候,希罗和他的Wing一个漂亮的Pose出现在战场上……

我方初期配置	敌方初期配置	我方援军	敌方援军	第三方初期配置	第三方援军

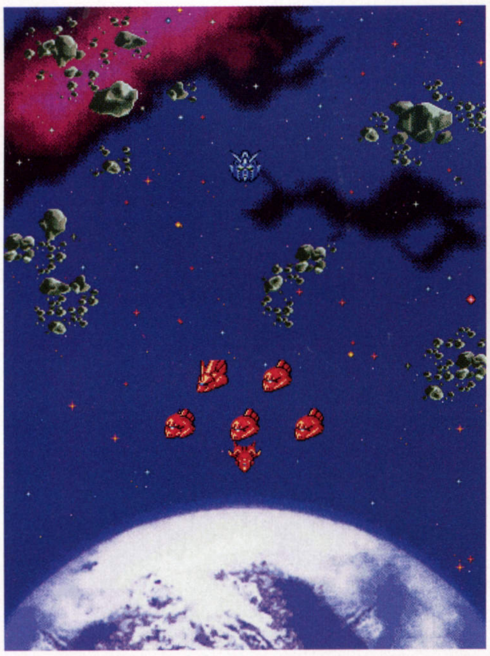
Session 9 后半

驰骋宇宙的流星 ——第三台"高达"现身

宇宙驱ける流星[The 3rd "GUNDAM" appears]

胜利条件 敌全灭

失败条件 ヒイロ的击破



ゲルググJG(ジオン兵)、ゲルググ(ジオン兵)、ザンジバル(キリング)

ウィングガンダム(ヒイロ——希罗)

イベント事件 & 交信

4回合内全灭敌人(进入EX Session 3必要条件)

要点:为了能尽快全灭敌人,**ウィングガンダム**变形成BIRD形态冲进敌人堆里再变回MS攻击,利用反击消灭杂兵,全力主动攻击**ザンジバル**,即可保证4回合内过版,不用担心会挂掉,因为**ウィングガンダム**的回避和装甲强的BT。

剧情

"攻击指令,任务了解,内容,敌赞基巴尔级战舰击破……"

…………

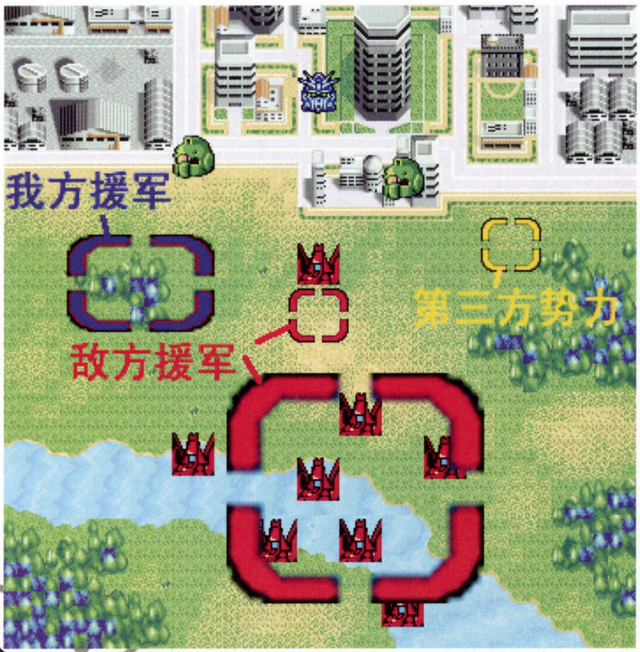
"目标排除,新任务收到,立即前往……"

EX Session 3 与机动战士相会之日——男孩子们遇到高达

マシンと会つた日[Boys meet "G"]

胜利条件 敌全灭

失败条件 マリュー的击破



トーラス×10(ミュラー和MD)

F91(シーブック——西布克)、ジム×2(连邦兵·NPC)

1 回合后

トーラス(ウッソ——伍索)

第 3 回合

ホワイトベース(ブライト)+搭载ユニット、アークエンジェル(マリュー)+搭载ユニット、アルビオン(シナプス)+搭载ユニット

トーラス×7(アレックス和 MD)

第 4 回合

トールギス(ゼクス——捷克斯)

ウィングガンダム(ヒイロ)

イベント事件 & 交信

交信：
ユウ→ヒイロ (无语 2 人组经典再现~イベントEXP+100)
イベント事件：
1 ウッソ与アレックス交战　　2 ゼクス和ムウ交战

要点：初期只有 F91 单机，虽然能力不错，但单体对付那么多敌人还是有点吃力，好在 1 回合后有增援。伍索还是抢敌人的 MS 登场……见怪不怪了。之后**ヒイロ**和**ゼクス**先后出现，打不打都无所谓的，注意如击破**ヒイロ**，他会自爆，临近的 MS 全部减 50%的 HP。过版后，增加 2 个超强 NT。

剧情

西布克帮助军方启动了母亲研制的 F91 高达，伍索突然跑出来抢了敌方头目阿里克斯的一架托拉斯，并与西布克会合。不久，希罗驾驶 Wing 作为第三方登场，捷克斯也驾驶托鲁吉斯出阵(此处如果用勇，也就是 BD3 的驾驶员，和希罗进行通信，两个人就开始对着沉默，省略号一个比一个多……暴汗！)。

雷比尔被加米托夫弹劾，现在由加米托夫统管联邦军，巴基露露中尉被调离大天使号。另一方面，OZ 停止了对基尼亚斯的财政支持，彻底放弃了阿布萨拉斯计划。然而，隐藏在一切局面背后的弗洛斯特兄弟看来又离自己的野心近了一步……

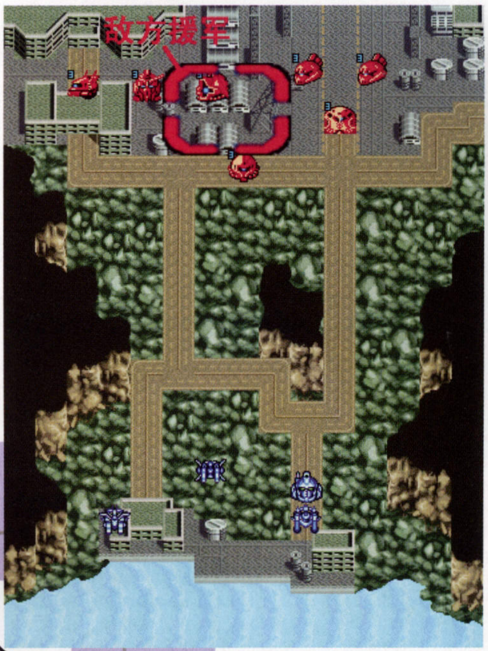
我方初期配置 | 敌方初期配置 | 我方援军 | 敌方援军 | 第三方初期配置 | 第三方援军

Session 10 震动的大地——摸索在黑暗中

震える大地[Darkness crawl]

胜利条件 敌全灭

失败条件 シナプス击破



アプサラスⅢ(アイナ与ギニアス)、アプサラスⅡ×2(ジオン兵)、ゲルググJG×6(ジオン兵)

初期敌人全灭后

イージスガンダム(アスラン)、ジン×2(ザフト兵)、バクゥ×3(ザフト兵)、ドム・トローペン×3(ジオン兵)、ズゴックE×3(ジオン兵)、グフカスタム(ノリス——诺里斯)、ゲルググ×8(ジオン兵)

ホワイトベース(ブライト)+搭载ユニット、アークエンジェル(マリュー)+搭载ユニット、アルビオン(シナプス)+搭载ユニット、Ez8(シロー)

イベント事件 & 交信

交信：
キラ→アスラン (イベント事件 1 发生后，イベントEXP+105)
イベント事件：
1 キラ与アスラン交战　　2 キラ击破アスラン
3 ノリス攻击任意我方　　4 シロー、サンダース与ノリス交战
5 シロー击破ノリス(イベントEXP+260)
6 シロー攻击アプサラスⅢ
7 シロー击破アプサラスⅢ(イベントEXP+260)

要点：本关的地形和第 7 话完全一样的。为了防止被间接攻击应优先打倒**バクウ**。Ez8 的能力不太强，让强力机体对付**ノリス**最后再由**シロー**完成最后一击。**アスラン**的圣盾再次出现，千万别用实弹攻击即可。全灭敌人后的增援个个都有间接武器，先打倒**ゲルググ**JG 吧。**シロー**击破**アプサラス**Ⅲ会发生 08MS 小队最后 1 话的情节。

剧情

查布罗夺还作战开始。此时在敌军待机的阿斯兰抱着说服基拉的信念开始行动，可是……"基拉，不要过来，下次见面的时候我们就是真正的敌人了！"此时加米托夫竟然在查布罗安装了爆炸装置，要将敌我所有舰队全部消灭。不知真相的希纳普斯仍然在坚持战斗，而基尼亚斯也派出最后的力量，阿普萨拉斯 3，妄图与联邦决一死战……

被利用的两方还在拼命战斗。爱娜劝告哥哥基尼亚斯，但基尼亚斯已经陷入疯狂。阿布萨拉斯孤注一掷向西罗发出最后一击，爱娜和西罗一起演出了 08MS 小队中最后壮烈的一幕……

在爱娜的劝说下，双方达成和解。正当我方准备撤出查布罗的时候，突然 4 台机动木偶拦住去路，关键时刻希罗驾驶 Wing 消灭了拦路的机动木偶。原来这一切又是弗洛斯特兄弟在幕后操纵……

我方战舰成功脱离查布罗，J 博士告诉玛琉真正在幕后操纵这场战争的是 OZ。"我们要打的不是这场战争本身，而是在后面操纵战争的人。"而目前联邦已经被加米托夫控制，我方三艘战舰只好脱离联邦，独立行动。突然，克鲁泽舰队追至，战斗再开……

Session 11 背负战争的人 ——他们的前途依然迷茫

战うべきもの[Their goal has not seen yet]

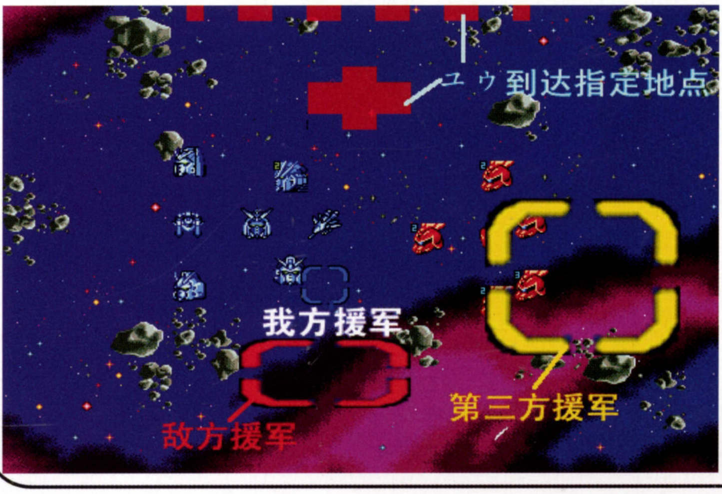
胜利条件 敌全灭

失败条件 マリュー的击破

アークエンジェル(マリュー)+搭载ユニット(上1话里将非剧情人物,如伍索,西布克等配置才能在本话使用)、ウィングガンダム(ヒイロ)、シャイニングガンダム(ドモン)、エールストライクガンダム(キラ)、ジムカスタム(ムウ)、BDⅢ(ユウ)、NT1アレックス(クリス)、ガンダムmkⅡ(カミ-ユ)

第3回合

Ez8(シロ-)



ヴェサリウス(クルーゼ)、ジン×11(ザフト兵)

初期敌人4机以下或击破クルーゼ

フリーダムガンダム——freedom高达(クルーゼ)、アレクサンドリア(バスク)、ガンダムMk5(ヤザン)、ジムⅢ×3(连邦エリート兵)、ジムキャノンⅡ×2(连邦エリート兵)、バーザム×3(连邦エリート兵)

第3军5机以下

アプサラスⅢ(AI)、ガザC×3(ジオン兵)、ドム・バインニヒツ(ジオン兵)

イベント事件&交信

1 ユウ到达指定地点（进入EX Session 4必要条件,同时ユウ从战场脱离）
2 カミ-ユ与ヤザン交战　　3 キラ与クル-ゼ交战
4 キラ与クル-ゼ(フリ-ダムガンダム)交战
5 シロ-与アプサラスⅢ交战

要点:**ユウ**到达指定地点后会脱离战场,所以差不多过版时再去吧。敌人的MS比较多，摆下阵势打散小队再攻击。初期敌人4机以下就出现增援,以freedom为首的一大群MS(freedom高达居然是提坦斯开发的?!继续BS万代),敌人增援的MS都很优秀(抓狂),而我方唯一的增援还是拖油瓶——陆战高达在宇宙移动不能,还要过去救援。最后提示,别忘记让**ユウ**去指定地点,还有,本关的**ガンダム**Mk5是能捕获的。

剧情

威萨留斯和大天使号对峙,MS战展开。突然,勇听到有声音在呼唤他，当他驾驶BD3到达指定地点的时候,EXAM系统失控，勇下落不明……巴斯库将Freedom高达交给克鲁泽。克鲁泽用高达击沉了威萨留斯,随后和亚森队一起展开对大天使号的围攻……

击退亚森和克鲁泽以后,阿布萨拉斯竟然再次出现！“爱娜,阿布萨拉斯的亡灵就交给我好了！”西罗驾驶Ez-8出击,可是由于陆战机体不能在宇宙使用,遭到致命围攻。玛琉命令所有机体保卫西罗……

在查布罗爆炸的时候失散的阿鲁比昂突然出现,希纳普斯为了缉拿玛琉等人而来……“我已经不是拉米亚斯少佐,我是玛琉·拉米亚斯！恕难从命……”大天使号启航,而希纳普斯心中也是矛盾重重……

我方初期配置	敌方初期配置	我方援军	敌方援军	第三方初期配置	第三方援军

EX Session 4 被制裁的人 ——牢笼中的女孩

裁かれし者[A girl in cage]

进入条件:第11话“战うべきもの”中,**ユウ**到达指定地点。

胜利条件 敌全灭

失败条件 **ユウ**击破、**モ-リン**击破(我方增援出现后追加)

第2回合或击破ニムバス

シャトル(モ-リン)+3台搭载ユニット

我方增援出现后

ドム・バインニヒツ×2(ジオン兵)、ドム・グロ-スバイル×2(ジオン兵)

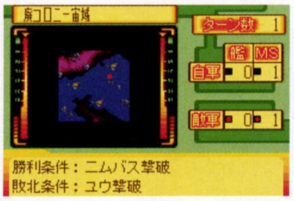
イベント事件&交信

1 ユウ与ニムバス交战　　2 ユウ与HY化后的ニムバス交战
3 ユウ击破HY化后的ニムバス(イベントEXP+555)
4 ククルス与ニムバス交战（ククルスHY化必要事件,ククルス,必须驾驶ザクⅡドアン机,同时多蒙必须出战）

要点:本关只能出战**シャトル(モ-リン)**和所搭载的3台MS,建议**ククルス**和多蒙要登场,这样会引发金色化事件。战场上,2台BD单挑,**ユウ**使用EXAM后移动到陨石群里攻击(会有10的回避加成)在反击的时候再打倒BDⅡ,这样BDⅡHY化,恢复HP后马上可以再进攻。

剧情

勇追寻着那个呼唤他的声音,却碰到了尼姆巴斯。双方正在交战的时候,我方的搜索队到达,尼姆巴斯也派出几台MS应付。尼姆巴斯启动EXAM系统,而勇再一次听到了那个叫玛莉昂的少女的声音。“不……你不是玛莉昂,你是EXAM！我要用自己的意志打败尼姆巴斯！”勇使出最后的力量,终于打败了尼姆巴斯。然而BD2号机EXAM系统再开,可是这已经没有用了,尼姆巴斯最终带着疑惑逝去,而被囚禁在EXAM系统中的玛莉昂的意志也被勇解放出来。“勇,看看外面,那蓝色的宇宙并不只有战斗的意念,那里充满了人们祈求和平的心……”



EXAM能够引起人心的歪曲,而与此相近的New Type是不是也会引起仇恨呢，同样的Coordinator和Natural呢……此时大天使号的修理完成,余下的问题就是追击部队,难道真的要和希纳普斯战斗吗……

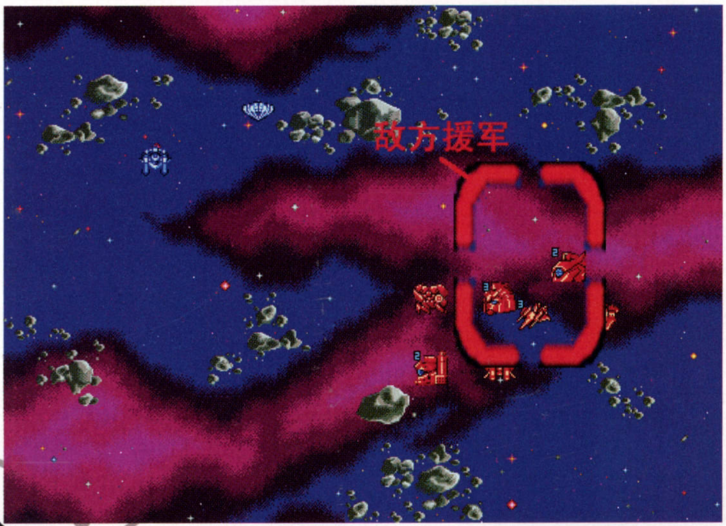
Session 12 螺旋的邂逅——谁都不希望进行的战斗

螺旋の邂逅[A battle no one wish]

胜利条件	敌全灭
失败条件	マリュー的击破

アークエンジェル(マリュー)+搭载ユニット、ピースミリオン(ドクターJ)+搭载ユニット

アーガマ(ブライト)、リ·ガズィBWS(アムロ)、リックディアスS(カイ、ハヤト)、百式(スレッガー)、メタス(セイラ)、アルビオン(シナプス)、GP03デンドロビウム(コウ)、GP01フルバーニアン(モンシア)、ジムカスタム×2(バニング、ベイト)、ジムキャノン×2(アデル、キース)



4回合后

アークエンジェル级(ナタル)、ガンダムmk5(ヤザン)、バーザム×8(连邦兵)

增援1在4机以下

ガンダムmkⅡ零号机(プロト·ゼロ)

イベント事件&交信

交信:

マリュー → プロト·ゼロ (イベントEXP+115)

イベント事件:

1 キラ,カミーユ与アムロ交战　　2 シロー,ユウ与コウ交战

3 4回合内将初期敌人削到5机以下 (イベントEXP+115,进入EX Session 5必要条件)

要点:对手是昔日的同伴,而且差不多都换了MS。如果实力不强的话,先走到一边去,不去惹那些BT,因为4回合后会发生情节,**アムロ**全部撤退,增援敌人出现,但是进入EX Session5的条件偏偏就是……死拼吧!建议要打的话尽量找弱小的下手,反正只要打到5机以下就好……增援出现后反而比较小儿科了。

剧情

希纳普斯的阿鲁比昂和布莱德的阿伽玛同时追上来,将大天使号的主引擎打坏。玛琉决定紧急修理引擎,派遣MS部队暂时抵挡敌人的攻击……经过几回合的交战,大天使号的引擎修理完毕,准备撤退。

希纳普斯终于理解了玛琉的立场,答应她不再继续追击。可是由巴基露露指挥的战舰却将阿鲁比昂和阿伽玛打成重伤!玛琉和巴基露露不得已展开战斗。交战过程巴斯库派出被洗脑的Proto Zero驾驶高达MkII-0参战。卡姆拉唤醒了Zero的记忆,Zero加入我方,"我不会再受你的指使了,巴斯库,我要用自己的意志选择战斗的对手!"

战斗结束后阿鲁比昂和阿伽玛加入我方。J博士告诉大家雷比尔将军正被OZ软禁,德尔麦打算利用他实现自己的野心,因此当务之急是救出雷比尔将军。由于我方战舰需要进行补给,因此准备前往附近的香格里拉殖民地。

我方初期配置	敌方初期配置	我方援军	敌方援军	第三方初期配置	第三方援军

EX Session 5 香格里拉的少年——年轻的新人类

シャングリラの少年[Young Newtypes]

进入条件:第12话"螺旋の邂逅"中,4回合内将敌人打至5机以下。

胜利条件	敌全灭
失败条件	マリュー的击破或自军全灭

R·ジャジャ(マ·クベ)、キュベレイmkⅡ(マリオン)

第2回合

ザンジバル(ウラガン)、ドライセン(ジオン兵)、ザクⅢ(ジオン兵)、ガザDx2(ジオン兵)、ガザC×8(ジオン兵)

リ·ガズィ(アムロ)、ジェガン(ユウ)

第2回合

Zガンダム(ジュドー——捷多)、ジムⅢ(ガロード——卡罗多)

イベント事件&交信

交信:

ユウ → マリオン(イベントEXP+115)

イベント事件:

1 ユウ与 マリオン交战　　2 アムロ与マ·クベ交战

3 アムロ击破マ·クベ(イベントEXP+115)

要点:初期我军就2个MS,敌人12机外加战舰1艘,怎么看都像打不赢的样子。果然在第2回合多加了2机。建议将所有人后撤到3台NPC战舰附近,会有一定的命中回避加成,在那里展开战斗对我方比较有利,另外,不要吝啬ID,多使用才是取胜的关键!

剧情

听说三艘战舰入港,捷多为了给上学的妹妹凑学费准备到战舰里面去盗窃MS。当捷多一行到了战舰里面,看到一大堆的高达,兴奋不已。"喂!住手!这些都是我的猎物!"这时冲出一个叫卡罗多的少年,和捷多他们争执起来。卡姆拉发现了他们上来制止,情急之下两个人各自开了一台MS出去,捷多不愧NT,抢了一架Z高达出来,而卡罗多……只有一架吉姆Ⅲ。正在三位舰长为此事头疼的时候,突然,三艘战舰的动力部遭到爆炸,原来,马克贝率领部队前来偷袭……在我方无法参战的情况下,捷多和卡罗多自然担当起了保护这座殖民地的重任……

正在我方处于极度不利的情况下,先前派来执行侦察任务的阿姆罗和勇驾驶MS出击,而敌方也派出了一架卡碧尼MkII,驾驶员竟然是那个EXAM中的少女玛莉昂……在勇的召唤下,玛莉昂决定加入我方,和勇在一起战斗。

本来是大天使号的管理疏忽,反而因祸得福。对于捷多和卡罗多两位"恩人",玛琉他们自然不敢怠慢,再加上战斗中归入的玛莉昂,我方又多了三位不可或缺的强力驾驶员。同时,Ez-8的高火力和高机动改造部件也完成了。此时突然收到求救信号,一架民间穿梭机遭到OZ的攻击,听说发出信号的人叫深村玲,多蒙立刻请求用闪光高达出击,于是全员待命,准备救援行动……

Session 13 月世界之门——OZ 的野心

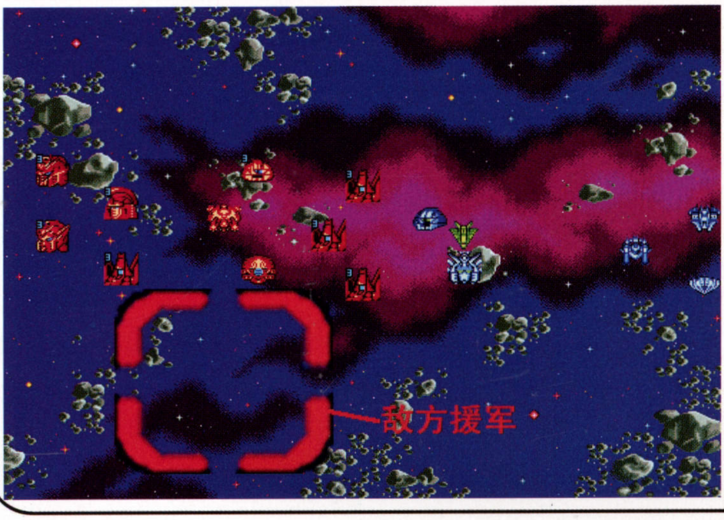
月世界の门[Ambition of OZ]

胜利条件 敌全灭

失败条件 マリュ-击破或レイン的击破

アークエンジェル(マリュー)+搭载ユニット、ピースミリオン(シナプス)+搭载ユニット、アーガマ(ブライト)+搭载ユニット、シャイニングガンダムS(ドモン)、スモーゴールドタイプ(ハリー)

トールギス(ゼクス)、トーラス×18(ノイン和ディアナカウンター兵)、アルマイヤー(フィル)、スモー·シルバータイプ(ポウ和ディアナカウンター兵)、ウォドム(ディアナカウンター兵)、ガンダムヴァサーゴ(シャギア)、ガンガムアシュタロン(オルバ)



初期敌人全灭

グロムリン(AI)、ドライセン×3(ジオン兵)、ザクⅢ×2(ジオン兵)、ガザE×3(ジオンNT)、キュベレイmkⅡ×2(ジオンNT)

イベント事件&交信

交信:
ドモン → レイン(イベントEXP+125)
ヒイロ → ゼクス(事件 1 发生后,イベントEXP+125)
ロラン →ハリ-(イベントEXP+125)
イベント事件:
1 ヒイロ击破ゼクス(イベントEXP+305)
2 ロラン和ハリ-与ポウ交战
3 ポウ在被击破后会 HY 化,同时恢复 HP

要点:本关的难度比较高,普通小兵的 MS 很多也有 I-FIELD,光线攻击一般都会被防住,用实弹武器或剑吧。建议将兵力聚集在 NPC 运输机附近,3 艘战舰也摆在附近,让 MS 有回避命中的加成,然后等待敌人上来,间接攻击打散再群殴,对于 BT 兄弟,务必打散后立即让多蒙等强力机体冲上去。**ゼクス**记得要让**ヒイロ**攻击、交信、击破,下一话会加入。初期敌人全灭后会出现增援,可留一个敌人,我方回战舰补给完毕后再战。

剧情

玲驾驶的穿梭机被弗洛斯特兄弟率领的 OZ 部队逼入绝路,这时哈利·奥托驾驶金色斯莫前来救援,同时我方主力部队也赶到,多蒙发动了明镜止水,闪光高达变为超级模式,全员合力开始救援行动。

成功击退 OZ 部队以后,吉恩的部队却从战场的一角出现,而指挥官竟然是基尼亚斯和他的新型 MA! 于是一场恶战再度打响……

重型 MA 终于被击退。根据哈利的说明,他们是居住于月球的月族(Moon Race),OZ 派兵袭击了月族的驻地,利用菲尔发动政变囚禁了迪安娜女王。我方决定优先救出迪安娜女王,作战方案是主力部队进行佯动作战,派遣别动队秘密潜入救出女王。关于别动队的人选,哈利中尉自然是队长,希罗和罗兰也要求加入。

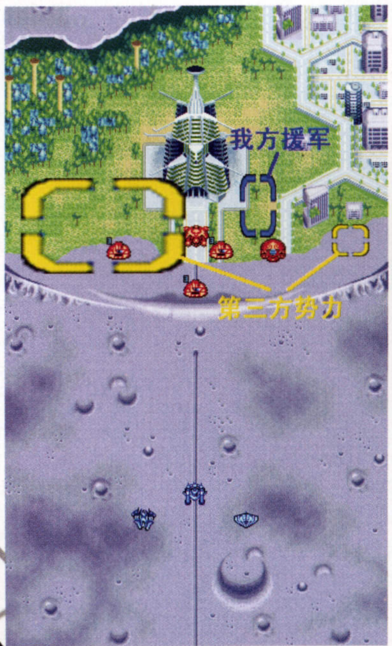
我方初期配置 | 敌方初期配置 | 我方援军 | 敌方援军 | 第三方初期配置 | 第三方援军

Session 14 月族——拯救迪安娜女王

ムーンレイス[Help the queen Diana]

胜利条件 ディアナ女王的救出。敌军,第 3 军全灭(后期)

失败条件 マリュ-的击破



メリクリウス(アレックス)、ヴァイエイト(ミュラー)、トーラス×8(OZ 兵)、ビルゴⅠ×3(MDシステム)

第 4 回合
アルマイヤー(フィル)、ウォドム(ディアナカウンター)、スモー·シルバータイプ×5(ポウ和ディアナカウンター)

TURN Aガンダム(ロラン)、ウィングガンダム(ヒイロ)、トールギス(ゼクス)、スモー·ゴールドタイプ(ハリー)

第 4 回合
アークエンジェル(マリュー)+搭载ユニット、ピースミリオン(シナプス)+搭载ユニット、アーガマ(ブライト)+搭载ユニット

イベント事件&交信

交信:
マリュ- → フィル(救出ディアナ后)
イベント事件:
ヒイロ,ゼクス与アレックス,ミュラ-交战

要点:本关难度不高,不过注意不要击破**フィル**和**ポウ**,等下可以和**フィル**交信的。其他敌人只要注意 I-FIELD 就很容易对付了。增援方面,我方的都是强力机体,但是敌人也不弱,特别是**ビルゴⅠ**,拥有的 P**ディフェンサ-**能力,能抵抗很大攻击力的射击属性武器,所以除非是很强的射击武器,一般还是不要去惹的好,用多蒙或**ククルス**之类的格斗疯子上吧。

剧情

按照预定计划,哈利率领的别动队成功潜入,佯动部队待机完毕。此时敌方内部好像发生了混乱,看来按照预定前来的弗洛斯特兄弟并没有出现。菲尔计划万一守不住的话就干掉迪安娜女王,然后让波·艾吉继任新女王。此时敌我部队展开完毕,佯动部队总攻开始……

这时,弗洛斯特兄弟冒充我方的人先行劫持了多蒙的父亲。哈利等人得知了女王所在的地方,无奈重兵把守无法突破。此时诺茵奉捷克斯的指示前来协助我方的别动,原来捷克斯一家人是被 OZ 所杀,他现在也不知道自己为什么而战,到底应该和什么人战斗……

经过重重阻挠,哈利他们终于找到了迪安娜女王,并将其救出。守卫部队被解决之后,敌人终于发现了迪安娜女王已经被劫走,于是派兵追击。女王让罗兰驾驶月族传下来的 Turn A 高达。正当追兵将至,捷克斯驾驶托鲁吉斯加入我方,诺茵也驾驶机体出来护送女王。阿里克斯和缪拉对于诺茵和捷克斯的背叛感到十分愤怒。

终于解决了所有的敌方部队,不过多蒙的父亲却被弗洛斯特兄弟劫持,原来他们的目的是恶魔高达……我方这边阿伽玛得到了改造,大天使号修理完成,阳电子破城炮可以使用,同时我方机体也可以进行第 2 次强化了。有消息称雷比尔将军被囚禁于 OZ 宇宙要塞巴鲁治,我方决定突破要塞,援救雷比尔将军。另外,伍索的父亲送来了 V2 高达……

Session 15 巴鲁治攻防战 ——对 OZ 的宣战

バルジ攻防战[Challenge to OZ]

胜利条件 レビル将军救出(前期)、敌全灭(后期)

失败条件 マリュー的击破

メリクリウス(MDH-Y)、ヴァイエイト(MDシステム)、ビルゴⅠ×3(MDシステム)、ビルゴⅡ×3(MDシステム)

初期敌人7机以下

メリクリウス(アレックス)、ヴァイエイト(ミュラー)、トーラス×9(OZ兵)

アークエンジェル(マリュー)+搭载ユニット、ピースミリオン(シナプス)+搭载ユニット、アーガマ(ブライト)+搭载ユニット

增援的メリクリウス被击破

ガンダムX×3(ティファ——蒂法和 MDシステム)

イベント事件 & 交信

1 カミーユ的 HY 化:カミーユ驾驶 Z 高达,初期敌人全灭后(イベントEXP+675)
2 ゼクス和ノイン与アレックス、ミュラー交战
3 ノイン击破アレックス或ミュラー
4 ガロード与ティファ交战(中间的ガンダムX)
5 ガロード将ティファ的 HP 削减到 30%左右(イベントEXP+335)

要点:本关务必让**カミーユ**驾驶 Z 高达,同时多蒙和**ガロード**也务必出战。开始的敌人没啥好怕的,冲上去吧。但是也不要让移动力高的 MS 孤军深入,毕竟增援的 MS 还是蛮厉害的,**ビルゴ**系列都有讨厌 P**ディフェンサー**能力。MDH·Y 在被击破时会仿照希罗的经典动作——自爆,邻接的 MS 减 50%的 HP。**ガンダム**X 增援后,让**ガロード**将**ティファ**(中间那台)的 HP 削减到 30%左右,这样**ガロード**就能驾驶**ガンダム**X 了。

剧情

在迪安娜亲卫队的配合下,我方战舰展开对巴鲁治的攻势。敌人防御部队的麦克留斯竟然是采用了希罗操作资料复制的 MD 芯片,也就是说它的战斗能力等同于希罗,恶战从现在开始……

击毁那台麦克留斯以后,敌人竟然自爆(不愧是希罗的复制品……汗)!随后敌人第三波援军到来,3 台高达 X 并发射了月光炮!卡姆拉说这些高达是有人从外部控制的,蒂法只是 New Type 人偶而已……于是玛琉命令各机停止敌方队长机行动,将蒂法救出。

此时雷比尔乘坐穿梭机逃出巴鲁治,回到大天使号以后向德尔麦劝降,却遭到拒绝,无奈只好继续攻打要塞。

卡罗多成功救下了蒂法,自己乘上了高达 X。弗洛斯特兄弟见德尔麦已经没有利用价值,便将其解决……卡缪在多蒙的指导下发动"明镜止水"击败了弗洛斯特兄弟(汗~)。战斗结束后雷达显示大批部队向所罗门集结,战争还远没有结束。

我方初期配置	敌方初期配置	我方援军	敌方援军	第三方初期配置	第三方援军

Session 16 闪光的宇宙 ——白天鹅的消散

光る宇宙[A swan will pass away]

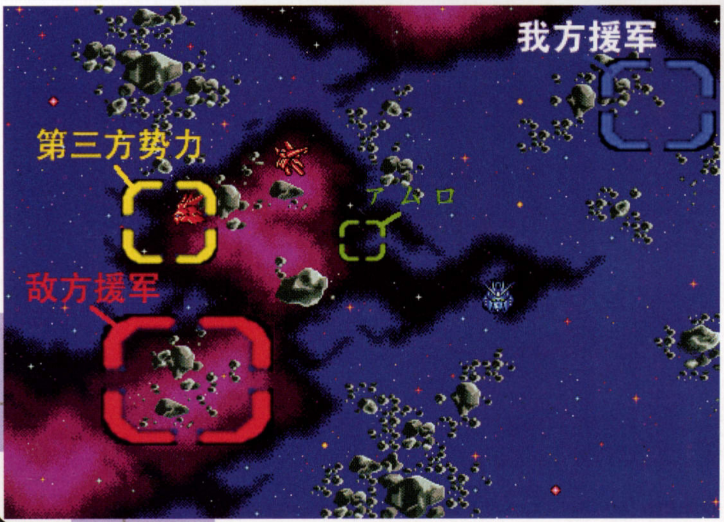
胜利条件 敌全灭

失败条件 **アムロ**击破、**マリュー**的击破(增援后)

νガンダム(アムロ)

ララア被击破后

アークエンジェル(マリュー)+搭载ユニット、ピースミリオン(シナプス)+搭载ユニット、アーガマ(ブライト)+搭载ユニット



サザビー(シャア)、αアジール(ララア——拉拉)

ララア被击破后

グワジン(キシリア)、量产型キュベレイ×6(NT-001 和ジオンNT)、ガザE×5(ジオン兵)、ドライセン×3(ジオン兵)、R·ジャジャ(ジオン兵)

キシリア被击破后

リリー·マルレーン(コッセル)、ドーベンウルフ×3(シーマ和ジオン海兵)、ザクⅢ×3(ジオン海兵)

イベント事件 & 交信

交信:
キラ、ヒイロ、セイラ →アムロ (事件 3 发生后,イベントEXP+140)
セイラ →シャア(事件 4 发生后,イベントEXP+140)
ゼロ→NT-001(事件 5 发生后,イベントEXP+140)
イベント事件:
1 アムロ与ララア交战
2 アムロ与シャア交战两次
3 アムロ第 2 次和ララア交战 (0079 的经典剧情...)
4 ゼロ与 NT-001 交战
5 コウ和シーマ交战

要点:看到 3 人的机体,立刻没语言了,0093 年版本的"光之宇宙"(再次 BS 万代)。剧情后,**アムロ**变成不会攻击的 NPC,需要增援的特殊人物去交信才能恢复正常。**キシリア**带来的增援里有 NT-001,可别击破她了,让**ゼロ**上去攻击再交信。

剧情

阿姆罗正在测试 ν 高达,突然和夏亚还有拉拉遭遇……三人用 0093 的机体演出了 0079 的感人一幕……"人们的心都在改变,我们不也是一样么……""我竟然把拉拉……"阿姆罗陷入了深深的自责,战斗不能。此时基希莉娅率部增援,我方主力部队也到达战场,战斗再开……

基希莉娅的舰队被击溃,正当她要从战场脱出的时候,希玛从后方攻击,基希莉娅覆没,战斗继续……

击退希玛的部队以后,雷比尔决定全速开往索罗门。克鲁泽为了 PLANT 的未来而暂时栖身加米托夫帐下,这引起了阿斯兰的不满……

Session 17 索罗门攻略战——巨大的恶魔

ソロモン攻略战[Prepare for the Big Devil]

胜利条件 ソーラ·システム照射阻止(5 回合内)

失败条件 マリュ-击破,阻止失败

アークエンジェル(マリュー)+搭載ユニット、ピースミリオン(シナプス)+搭載ユニット、ネェル·アーガマ(ブライト)+搭載ユニット、エールストライクガンダム(ムウ)、リ·ガズィBWS(キラ)、ホワイトベース(ティアンム·NPC)、マゼラン(连邦士官·NPC)

グワジン(ジオン兵)、ノイエ·ジール(ガトー)、ヴァル·ヴァロ(ケリィ——凯利)、ザクⅢ×4(ジオン兵)、ガザE×4(ジオン兵)

アークエンジェル级(ナタル)被击破后

イ-ジスガンダム(アスラン)

初期敌人全灭后

グロムリン(ドズル)、ノイエ·ジール(ガトー)、ザクⅢ×2(ジオン兵)、ガザE×2(ジオン兵)

アークエンジェル级(ナタル)、マゼラン(连邦士官)、ジムⅢ×4(连邦エリート兵)

アークエンジェル级(ナタル)被击破后、敌 3 机以下

フリーダムガンダム(クルーゼ)、ジン×2(ザフト兵)、アレキサンドリア(バスク)、ガンダムmk5(ヤザン)、ジェガン×5(连邦エリート兵)

イベント事件&交信

交信:
キラ → アスラン(イベントEXP+145)
コウ → ガトー(イベントEXP+145)
イベント事件:
1 キラ与アスラン交战(イベントEXP+145)
2 ムウ与クル-ゼ交战　　3 コウ与ガト-交战
4 アムロ击破ドズル(イベントEXP+365)
5 ドズル出现后,ティアンム·NPC 依然生存(イベントEXP+365)
6 カミ-ユ,ジュド-与ヤザン交战　　7 キラ,アムロ与クル-ゼ交战

要点:本关敌人众多,恶战!敌人有两批,优先击破上面联邦军的アークエンジェル级,5 回合内不击破的话就要 GAME OVER,キラ和ムウ就向右下方的区域前进,アスラン和クル-ゼ都在那里,不及时与アスラン交信和击破他的话,可是会被クル-ゼ抢先的。ジオン军方面,MS 够强的话可以同时进攻,不然就击破アークエンジェル级再打。

剧情

加米托夫想利用太阳系统将联邦和吉恩的舰队一同歼灭。玛琉挥泪击沉了巴基露露所在的控制舰,破坏了太阳系统,同时基拉和阿斯兰在度遭遇。多鲁兹战死在所罗门,夏亚建立新吉恩对联邦宣战。被基拉救下的阿斯兰则决定加入我方一起为和平而战。

我方初期配置 | 敌方初期配置 | 我方援军 | 敌方援军 | 第三方初期配置 | 第三方援军

Session 18 莫比乌斯之轮——超越时空

メビウスの轮から[Beyond the time]

胜利条件 敌全灭

失败条件 マリュ-的击破

アークエンジェル(マリュー)+搭载ユニット、ピースミリオン(シナプス)+搭载ユニット、ネェル·アーガマ(ブライト)+搭载ユニット、νガンダム(アムロ)

サザビ-(キャスバル——加斯巴尔)、グワジン(ネオ·ジオン仕官)、ザンジバル(ネオ·ジオン仕官)、レウルーラ(ネオ·ジオン仕官)、ヤクト·ドーガ×6(ネオジオンNT)、ギラ·ドーガ×6(ネオジオンNT)

第 2 回合出现

ドーベンウルフ(ジョニー·ライデン)、ザクⅢ改(シン·マツナガ)、ザクⅢ×2(ジオン兵)、ドライセン×2(ジオン兵)

第 3 军全灭

グロムリン·フォズイル(ギニアス)、グロムリン×4(MDシステム)

イベント事件&交信

交信:
セイラ → キャスバル(イベントEXP+155)
イベント事件:
1 アムロ、コウ、セイラ交战キャスバル
2 カミ-ユ与キャスバル交战并对キャスバル造成伤害(イベントEXP+155)
3 アムロ击破キャスバル(イベントEXP+380)ネオ·ジオン全军成为我方 NPC
4 アムロ与シン·マツナガ交战　　5 アイナ与ギニアス交战
6 シロ-和アイナ组队与ギニアス交战(イベントEXP+380)同时敌人全撤退

要点:只要将キャスバル击破,那么ネオ·ジオン全军成为我方 NPC(相信 9 成多的人会将ネオ·ジオ全军打剩下キャスバル1 个人)真红和白狼的增援没什么厉害的。倒是那些グロムリン皮粗肉厚,很耐打,シロ-和アイナ组队与ギニアス交战就可过版。

剧情

夏亚率领新吉恩部队准备进攻 Luna2,基尼亚斯也派来了白狼和真红闪电追击大天使号。战斗中在拉拉的灵魂的感召下,夏亚终于明白了"New Type 不是用来互相残杀的工具"这一真理。于是新吉恩变为友军,与大天使号共同对付吉恩的部队……

击退了先头部队后,基尼亚斯和他运用 DG 细胞开发的 MA 登场,并一击让新吉恩的部队瞬间覆灭。众人合力将他打倒,可是他却迅速自我修复,基尼亚斯觉得展示目的已经达到,于是撤离战场。

夏亚率领新吉恩旗舰归入玛琉的指挥下。此处可以选择由谁担任舰长(第 1 项是夏亚担任舰长,第 2 项是夏亚驾驶 MS),不过要注意,如果把夏亚驾驶的 MS 和阿姆罗放在一个小队,他们的相性可是负的……

Session 19 宇宙要塞阿·巴瓦·库——吉恩的日落

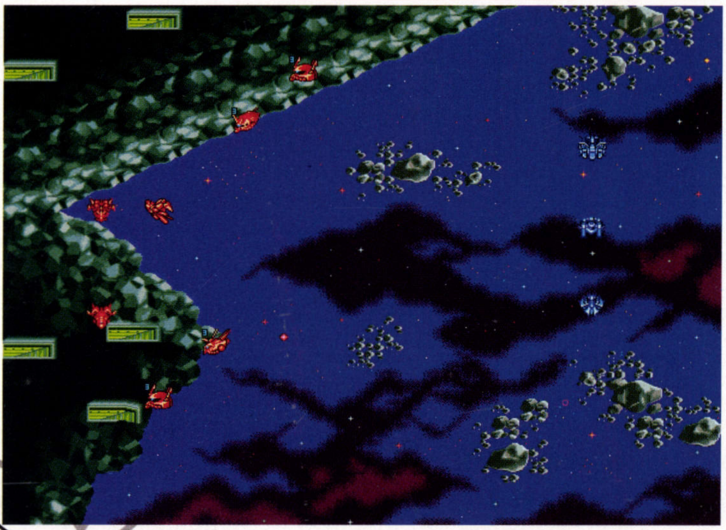
宇宙要塞ア·バオア·ク-[Sunset at Zeon]

胜利条件 敌全灭

失败条件 マリュ-的击破

アークエンジェル(マリュー)+搭載ユニット、レウルーラ(シナプス或キャスバル)+搭載ユニット、ネエル·アーガマ(ブライト)+搭載ユニット

グワジン(デラーズ)、リリー·マルレーン(コッセル)、ノイエ·ジール(ガトー)、ドーベンウルフ×8(シーマ、ジョニー·ライデン和ジオン海兵)、ザクⅢ改×3(シン·マツナガ和ジオン兵)、ザクⅢ×6(ジオン兵)



イベント事件 & 交信

1 アムロ与シン·マツナガ交战　2 キャスバル与ジョニー交战
3 コウ与ガトー交战
4 コウ将ガトー的 HP 打至 30%左右,之后ガトー会恢复 HP
5 コウ击破恢复 HP 后的ガトー (イベントEXP+395)
6 シーマ击破(シーマ小队全部撤退)

要点:本关是最终战前的热身战,敌人出乎意料的少。注意击破**シーマ**的话她的小队会逃跑,将她留到最后吧。白狼和真红的机体在初次被击破后会恢复 HP 并使用 ID。**ガトー**一定要让**コウ**慢慢的打,这会影响过版后他的加入,如果多蒙这时候不到 LV30 的话,拼命让他升级吧!如果在第 13 话"**セツション**月世界门"中,多蒙曾经和铃交信的话,再加上本话过版后 LV30,那么东方不败就会加入。

剧情

雷比尔正在和德金·扎比进行和平谈判,而基伦却将太阳射线炮对准了自己的父亲……一阵白光,联邦损失了半数的战舰,雷比尔生死不明……阿·巴瓦·库的总攻只好由大天使号等 3 艘战舰进行……

战斗中,白狼和真红闪电相继战死……而卡多在科和尼娜的劝说下也退出了战斗,这场战斗是无意义的,早就该结束了……

随着迪拉斯舰队的覆灭,S-Field 守备部队全灭。基伦亲自出击,基尼亚斯和他的格罗姆林也出现在战场上。但是基尼亚斯却将炮口对准了基伦和随后赶到的弗洛斯特兄弟!"不只是基伦,连你们也没有存在的必要了!"基尼亚斯发射致命的一炮,基伦和弗洛斯特兄弟被无尽的白光包围。"这是早已注定的……无限制增长的人类,早晚要接受惩罚……"

面对强大的敌人,玛琉命令所有战舰全速退避,终于侥幸躲开炮击。不过宇宙要塞阿·巴瓦·库却在炮火中整体崩坏…… "只要是人造的东西,就没有打不坏的道理!"就算是 DG 细胞,也不可能无中生有,自我再生一定在消耗一些东西,一定有弱点可以突破……

如果达成特定的条件,此时会有最后两位人物加入我方。一个是卡多……另外一个是东方师匠和他的九龙高达。

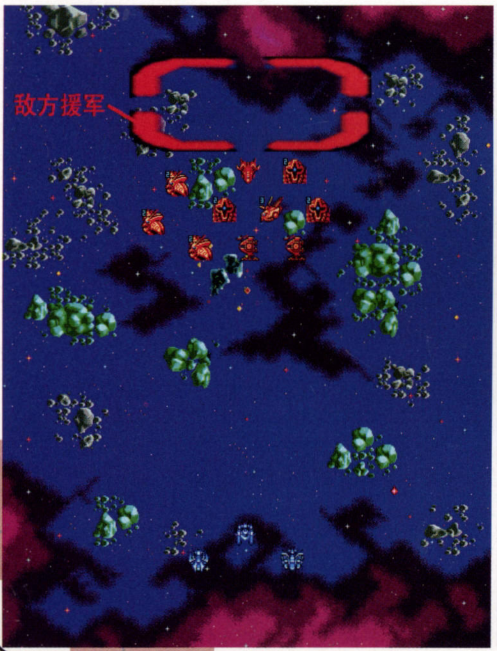
我方初期配置　敌方初期配置　我方援军　敌方援军　第三方初期配置　第三方援军

Session 20 当妄执走到尽头——野心的破灭

妄执、果てる时[The end of ambition]

胜利条件 敌全灭

失败条件 マリュ-的击破



アークエンジェル(マリュー)+搭載ユニット、レウルーラ(シナプス或キャスバル)+搭載ユニット、アーガマ(ブライト)+搭載ユニット

リリー·マルレーン(コッセル)、ドーベンウルフ×8(シーマ和ジオン海兵)、グロムリン×2(MDシステム)、ドライセン×6(ジオン海兵)、量产型キュベレイ×6(ジオンNT)

初期敌人全灭后

グロムリン·フォズィル(ギニアス)、グロムリン×2(MDシステム)、αアジール×3(ジオンNT)、ビルゴⅡ×6(MDシステム)

イベント事件 & 交信

1 ガトー、シロー、アイナ与ギニアス交战
2 ドモン攻击恢复 2 次 HP 后的ギニアス

要点:最终战。对付初期的希玛等人,可以先摆下阵势,等待敌人下来,不然胡乱冲上去,可是被浮游炮打个半死!全灭希玛部队后,**ギニアス**带着强力机体出现了……没什么好说了,最后的战斗,ID 什么的都全用光吧!

剧情

基尼亚斯和格罗姆林并没有出现,取而代之的是希玛的海兵部队。"时代的舞台应该是晴朗的,你们这些阴云必须肃清!不用基尼亚斯动手,让我把你们解决掉吧!"无奈,全员迎战!

解决掉希玛的部队以后,最终 BOSS 基尼亚斯率领强力部队出现,"哥哥,我现在已经和以前不同,现在我有西罗,还有这么多坚强的同伴,无论如何,我都要阻止你!"在爱娜的鼓励下,全员攻击开始!

"哈哈哈!我说过这是没有用的!"面对不断再生的装甲,玛琉相信只要坚持攻击一定能打倒它。"全员,继续集中攻击!"这时,多蒙的父亲与众人会合,并道出了 DG 细胞的真相。原来格罗姆林使用的 DG 细胞是不完全的。本来 DG 细胞会根据驾驶者的意念而增强威力,而这种 DG 细胞也将各种多余的思想要素考虑进去,因此只要用比驾驶员更强大的意念不断进行攻击,DG 细胞的再生机能就会崩溃!

"基尼亚斯,到底是你的意念强大还是我的意念强大,来个了断吧!必杀!Shining Finger!!!"多蒙的意志摧毁了 DG 细胞的再生机能,玛琉发出了最后的指令:"全员!就趁现在集中攻击!无论如何,我们不能输!"坚持不懈地努力终于将格罗姆林击溃!!

布莱德:"终于……到此为止,全部的战斗都结束了!"

玛琉:"……是啊,虽然不是马上就结束,不过世界会逐渐改变,变成不再有互相残杀的和平的世界……"

战斗结束以后,玛琉等人被任命为独立部队,负责清扫各地吉恩的残党。(游戏结束后存档,读取进入后就会进入残党扫讨自由战斗模式)

战争的阴影依然笼罩着地球圈……

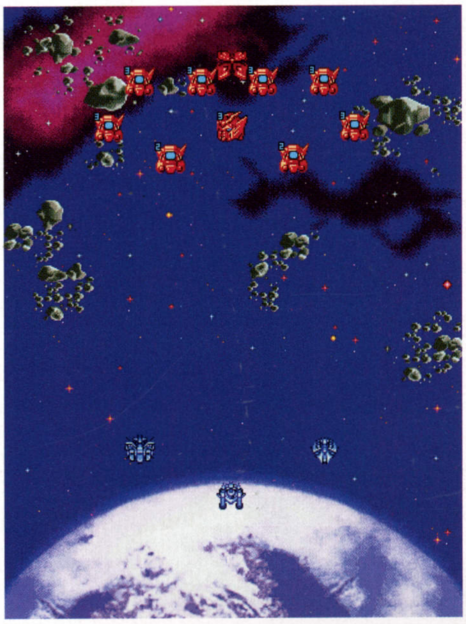
隐藏 Session 1 最后的胜利者——祈求和平

最后の胜利者[Prayer for peace]

出现条件：通关后的特别模式中索敌 3 次后出现。

胜利条件 击破リーブラ

失败条件 マリュー的击破



ガンダムエピオン(ミリアルド)、ビルゴⅡ×24(MDシステム)

アークエンジェル(マリュー)+搭載ユニット、レウルーラ(シナプス或キャスバル)+搭載ユニット、アーガマ(ブライト)+搭載ユニット

イベント事件＆交信

キャスバル、ノイン、ヒイロ与ミリアルド交战

要点：只要击破战舰就可过版，敌人除了ミリアルド和战舰外全部都有讨厌的抵御射击属性的特殊能力，有耐心的朋友慢慢磨吧……

剧情

米利亚鲁多将巨大战舰利布拉主炮对准地球，就在即将发射的时候被大天使号的阳电子破城炮阻止。主炮再次发射需要 10 分钟补充能量，于是米利亚鲁多派出 MD 部队拖延时间。

"这场战斗不能不打，我要让全人类都知道战争的愚蠢，就算让我背上这个罪名……"于是玛琉下令全体攻击战舰利布拉，战斗开始……

利布拉被击破，米利亚鲁多驾驶次世代高达飞到战舰旁边……

米利亚鲁多："精彩！……要实现和平还需要另外一样东西，那就是能够理解人类的坚强的心，就像你们一样。看来如果没有纯粹和温柔，就没有生存的资格……"

希罗："捷克斯，你……"

米利亚鲁多："……永别了！"

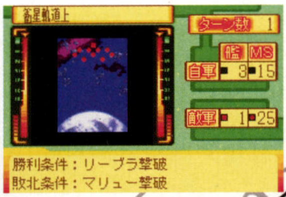
利布拉爆炸，米利亚鲁多被巨大的爆炸吞没……

玛琉："捷克斯·玛其斯……"

诺茵："……他开始的时候就想这样做……让全人类看到战争的愚蠢，而他自己……"

玛琉："难道他……"

诺茵："不……捷克斯不是这样就会死掉的人，他一定还活着……一定……"



我方初期配置 | 敌方初期配置 | 我方援军 | 敌方援军 | 第三方初期配置 | 第三方援军

隐藏 Session 2 亡灵幻影——阿克西斯的圣女贞德

亡灵の影[Jeanne d´Arc in Axis]

出现条件：在 2 周目特别模式里，隐藏关 1 后再索敌 5 次出现。

胜利条件 击破リーブラ

失败条件 マリュー的击破

ヤクト・ドーガ(ハマーン——哈曼)、ガザD×3(ジオン兵)、ガザE×2(ジオン兵)

アークエンジェル級(ジャミトフ)、スペリオルガンダム×6(ヤザン和連邦エリート兵)、アレキサントリア×2(バスク和連邦エリート士官)

第 3 回合

アークエンジェル(マリュー)+搭載ユニット、レウルーラ(シナプス或キャスバル)+搭載ユニット、アーガマ(ブライト)+搭載ユニット

スペリオルガンダム×8(A・R)

初期敌人全灭

ガンダムヴァサーゴ(シャギア)、ガンガムアシュタロン(オルバ)、メリクリウス×2(MDシステム)、ヴァイエイト×2(MDシステム)、ビルゴⅡ×4(MDシステム)、グロムリン・フォズィル(MDシステム)

イベント事件＆交信

交信：
キャスバル → ハマーン
イベント事件：
1 增援第 1 次攻击スペリオルガンダム(A・R)，命中率强制为 0
2 アムロ与スペリオルガンダム(A・R)交战

要点：初期的我方除了ハマーン外都是垃圾……为了让ハマーン加入，不能让他们被击破，变成 MA 形态赶快向左下跑吧。敌我增援都在第 3 回合出现，全灭敌人后，最强最 BT 的敌人出现了……经过无数战斗洗礼的战士们……为了这颗星球的明天，战斗吧！！

剧情

资源卫星阿克西斯遭到加米托夫部队的攻击，在哈曼的感召下，守备部队重新集结，誓死保卫阿克西斯……大天使部队及时赶到，加米托夫竟派出了复制阿姆罗战斗资料的 S 高达，一场恶战开始！！

好不容易歼灭了加米托夫的部队，弗洛斯特兄弟竟驾驶格罗姆林再度出现"既然这个世界抛弃了我们，我们就要毁灭整个世界！"这时捷克斯从战场一角赶来"弗洛斯特兄弟的亡灵还在这里徘徊，我怎么能安稳的呆在棺材里呢……现在我是米利亚鲁多，灭火之风。在世界走向和平的今天，你们这样的人不能存在！觉悟吧！"

隐藏人物&机体

アークエンジェル追加主炮:第14话“ムーンレイス”后追加

ククルス:EX Session 1中加入。

バーニイ:第8话“ガンダム强夺”中,用クリス击破バーニイ。

シーブック&ウッソ:EX Session 3中加入。

プロト·ゼロ(ゼロ·ムラサメ):1.进入EX Session 2,用アムロ击破ゼロ即可,同时可得到MC高达(暂时性加入)。2.第12话中,マリュー与ゼロ交信就可,同时得到高达MK2零号机(正式加入)

マリオン:有关EXAM的情节全部发生,EX Session 4过版在EX Session 5中用ユウ与她交信即可。

NT-001(レイラ):第16话“光る宇宙”中,ゼロ与之交战后再交信。

ジュドー&ガロード:EX Session 5中加入。

ティファ&ガンダムX:ガロード加入后,在第15话“バルジ攻防战”中用ガロード将ティファ乘坐的ガンダムX打到一定的HP以下(不可击破,且需要2周目的特别模式才能加入)。

アスラン&イージスガンダム:第17话“ソロモン攻略”中,キラ与アスラン交信后再击破。

ゼクス:第13话“月世界の门”中,用ヒイロ与他交信后再击破他;第14话他作为援军登场,同时ノイン也加入。

フィル&ポウ:第14话“ムーンレイス”中第4回合救出ディアナ后,用マリュー和フィル交信,过版后加入(或者不去交信,2人过版时依然生存也可以)。

シャア&サザビー:第18话结束后的选项:选择第2项的话シャア成为机师,沙扎比自动入手;选第1项就驾母舰,ID会变得更厉害。

东方不败:1.第13话“月世界の门”中,レイン与ドモン交信;2.第19话“宇宙要塞ア·バオア·クー”过版后,ドモン必须等级高于30。

プリベンター·W和高达エピオン:隐藏Session 2“亡灵之影”中得到。

ハマーン(loli版):隐藏Session 2“亡灵之影”中满足条件:1.阿克西斯小队不能有一机被击破;2.シャア与ハマーン交信。

ローラ(女装罗兰):第13话“月世界の门”中和ハリー交信,结束后的选项选“……”即可(2周目特别模式中)。

金色扎古:1.第9话“热砂の攻防战”中,和东方不败交信;2.EX Session 4中让ククルス乘坐的ドアン专用ザク出击,同时ドモン也要出击,然后ククルス与ニムバス交战即可。以后再使用ID即可金色化,不过本事件发生后射击只剩下1。

ガトー:1.第8话“ガンダム强夺”中,コウ与ガトー交战、交信并击破;2.第17话“ソロモン攻略战”中交信后再击破;第19话“宇宙要塞ア·バオア·クー”中将ガトーHP打到30%左右,之后再将恢复HP的ガトー击破,过版后加入。

リイナ:2周目特别模式中,在EX Session 5和捷多一起加入。

シーマ:说得ガトー后,第20话派ガトー出场,一开始让ガトー和シーマ交战不要击落シーマ,将デトローフ与シーマ外的全部敌人消灭会发生剧情基尼亚斯登场想杀シーマ,デトローフ替西玛挡了一炮爆掉,シーマ会变成第3势力,再由ガトー上去和西玛交信即可加入(2周目特别模式)。

机师HY化条件

ククルス:条件同上面的“金色扎古”获得方法,限3回合使用。

カミーユ:第15话“バルジ攻防战”中,カミーユ必须驾驶Z高达,同时ドモン也要出战,那么在初期敌人全灭后,BT兄弟登场,之后出现,无限制使用,但必须驾驶Z高达。

ガロード:第15话“バルジ攻防战”中,由ガロード将ティファ驾驶的X高达(就是中间那部)的HP打到30%左右,发生情节即可,1回合效果,卫星炮使用可能。

ティファ:2周目特别模式加入后自动习得,1回合效果,卫星炮使用可能。

ドモン:第13话“月世界の门”中,自动习得ID,无限制。

ユウ:驾驶BD系列机体情节,限3回合。

キラ:アークエンジェル或ストライクガンダム的HP在50%以下发动,得到フリーダム后会习得HY化的ID,发动后无限制。

アスラン:圣盾高达的HP在50%以下发动,发动后无限制。

ロラン:等级足够高,可使用月光蝶,3回合效果,必须驾驶倒A高达。

アムロ:第16话过版后习得,3回合效果,必须驾驶ν高达才能发动。

シロー:等级足够,HY化必须乘坐EZ-8系列的机体而且要和アイナ组成小队,3回合效果。

ポウ:等级足够,必须驾驶スモー,3回合效果(没有能力加成,只有脸变哭了……ID变了……哭也算HY化?)

索敌

正话里的索敌只有2种地图:地上和宇宙。前10话是地上,后10话是宇宙,通关后的索敌有8个地图。

索敌的敌人种类差不多,数量随机,每1话后增加1-2个种类。但是通关后的8个,随机性很大。这里只列出索敌中可能出现的敌机体种类。

通关后的索敌:

沙漠地带:ドーベンウルフ、トーラス、ジェガン、アプサラスⅡ、ヤクト·ドーガ、ザクⅡF、ザクⅡJ、ズゴック、ジム、ジン、カーベラ·テトラ、ヘビーガン、ドム、スモー·シルバータイプ、ガンダムMkⅡ、ジムキャノン

大西洋军基地:ヤクト·ドーガ、ザクⅡF、ザクⅡJ、ズゴック、ウォドム、ウエーブライダー、ガンダム、ザクⅢ改、MCガンダム、ドーベンウルフ、スモー·ゴールドタイプ、メリクリウス、ビルゴⅡ、量产型キュベレイmkⅡ、ガンダム、ジム、ジン、ジムキャノンⅡ、バクウ

ニューヤーク废墟:バクウ、ジム、ヤクト·ドーガ、ザクⅡF、ザクⅡJ、ズゴック、サイコガンダム(MA)、MCガンダム、ヴァイエイト、ドーベンウルフ、ビルゴⅡ、スーパーガンダム、ガンダム、GP-01ゼフィランサス、ザクⅢ改、ヴァイエイト

地球轨道デブリー:ザクⅢ改、ビルゴⅡ、GP01フルバーニアン、オドム、トールギス、GP03デンドロビウム、MCガンダム、ガンダム、百式(MBL)、ビグロ、ギラ·ドーガ、エルメス、スモー·シルバータイプ、フルアーマー百式改、ドム·グロースバイル、リック·ディアスS、量产型キュベレイmkⅡ

暗礁宙域:GP01フルバーニアン、ドーベンウルフ、ザクⅢ改、MCガンダム、ZZガンダム、GP03-Sステイメン、ガンダム、リガズィ(BWS)、ギラ·ドーガ、エルメス、スモー·シルバータイプ、フルアーマー百式改、ドム·グロースバイル、スーパーディアス、ガザE、量产型キュベレイmkⅡ

月轨道航路:サイコガンダム、ウォドム、MCガンダム、ドーベンウルフ、ガンダム、アレックスFA、ビルゴⅡ、GP01フルバーニアン、αアジール、ギラ·ドーガ、エルメス、スモー·シルバータイプ、フルアーマー百式改、ドム·グロースバイル、スーパーディアス、ガザE、量产型キュベレイmkⅡ

L3コロニー:F91、ガンダム、ザクⅢ改、ドーベンウルフ、リガズィ、ガンダムMk-Ⅱ0号机、ビルゴⅡ、NT-1アレックス、ウォドム、コア·ブースター、スモー·シルバータイプ、ガンタンク、R·ジャジャ、ザクⅡF、ザクⅡJ、量产型キュベレイmkⅡ

サイド1コロニー:サザビー、ウォドム、NT试验用ジム、ジャグラー、NT-1アレックス、ザクⅢ改、ドーベンウルフ、ビルゴⅡ、ガンダム、Zガンダム、エルメス、スモー·シルバータイプ、フルアーマー百式改、ドム·グロースバイル、スーパーディアス、ガザE、量产型キュベレイmkⅡ、百式

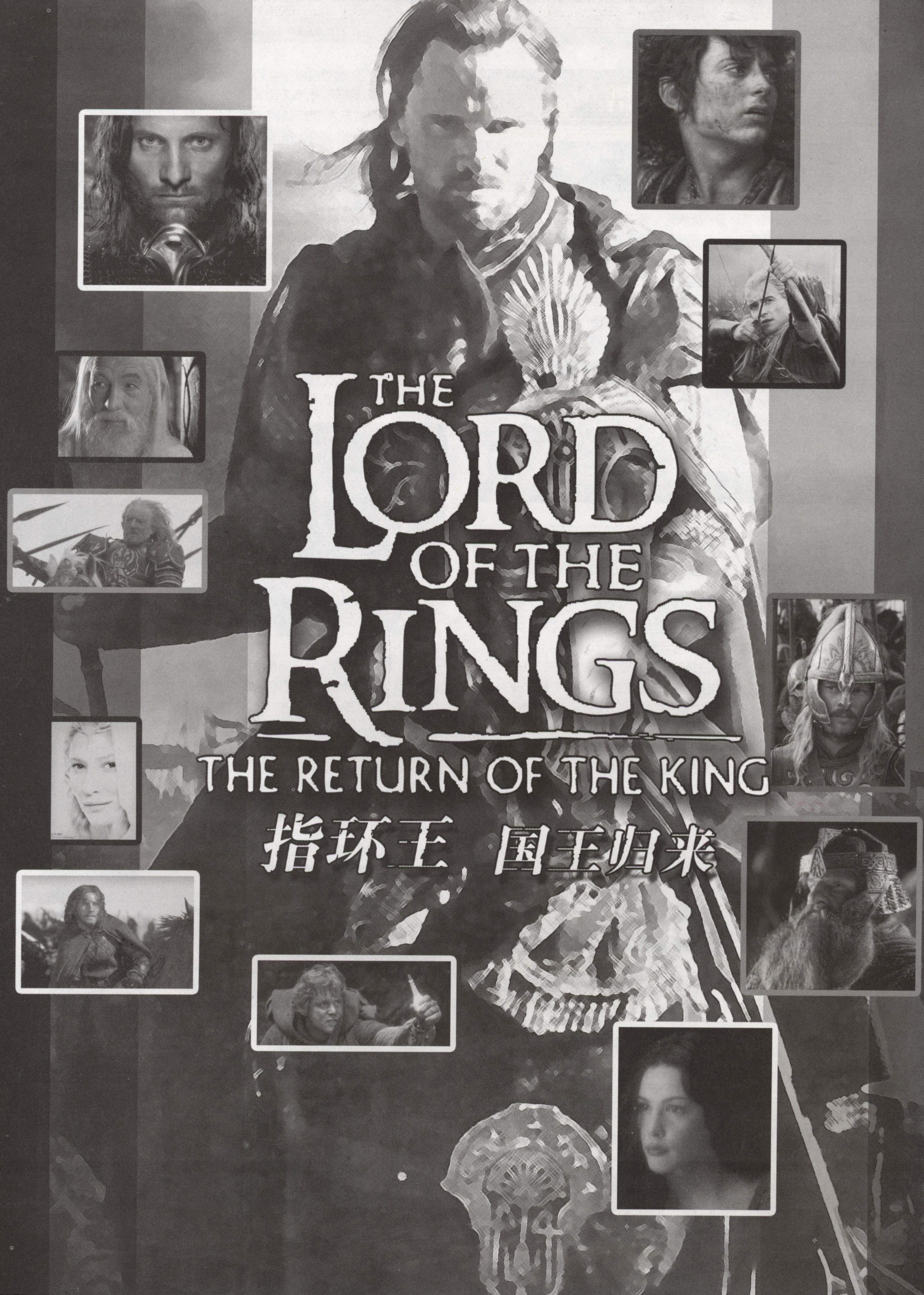
正篇的索敌:

第1-9话:ザクⅡF、ザクⅡJ、ザクⅡZ、グフ、ドム、ズゴック、ハイゴッグ、ゲルググ、ゲルググM

第10-13话:ザクⅡF、ザクⅡJ、ザクⅡZ、グフ、ドム、カーベラ·テトラ、ゲルググM、ガンキャノン、ゲルググ、ザクⅢ、ガザC、グフプファー、ドム·トローペン、ドム·バインニヒツ、ハイザック、ガザD、バーザム

第14-15话:ザクⅡF、ザクⅡJ、ザクⅡZ、グフ、ドム、ゲルググM、ゲルググ、ガザC、グフプファー、ドム·トローペン、ドム·バインニヒツ、ハイザック、ガザD、バーザム、ドライセン、キュベレイmkⅡ

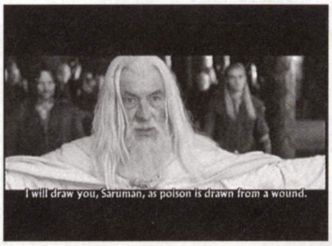
第16-19话:ザクⅡF、ザクⅡJ、ザクⅡZ、グフ、ドム、ゲルググM、ゲルググ、ガザC、グフプファー、ドム·トローペン、ドム·バインニヒツ、ハイザック、ガザD、バーザム、ザクⅢ、ガンダムmkⅤ

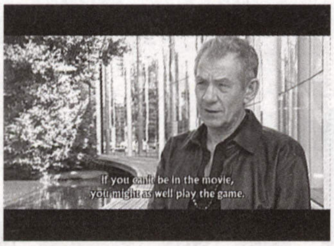

THE LORD OF THE RINGS
THE RETURN OF THE KING
指环王 国王归来

中土乱世人物谱

甘道夫

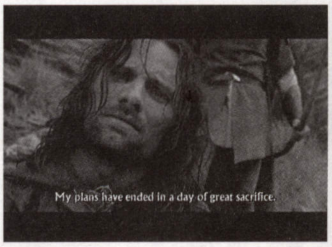
法师，之前为灰袍，莫里亚一战杀死炎魔之后升级为白袍。其实是与索隆、萨鲁曼一样有神格的生命，喜好在凡间游历，插手人间事务。甘道夫是整个中土大战的引导者，很多时候并不在主战场但却能左右战局发展，因此在游戏中有属于自己的一条剧情路线。他右手持剑左手执杖，法杖能发射魔法飞弹。攻击力一般但魔法飞弹威力巨大且速度奇快。法师的特技是召唤圣光护体，将身边的敌人弹开并有攻击力。但圣光的召唤咒语显然太长了，很容易被打断。





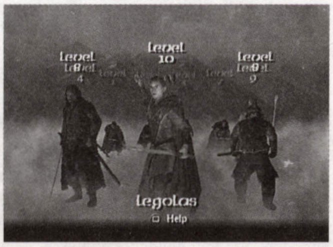
阿拉贡

人类（严格讲是努美尔人，不过无所谓），来自北方杜内丹人领地的游侠，他真正的身份是冈多王族，是第二纪中土大战打败索隆的人类国王伊西尔德的后裔。阿拉贡是中土大战的全程参与者，几乎参与了主战场的每一场战斗，“国王归来”的故事就是阿拉贡的故事。作为已经近百岁的人类游侠，阿拉贡在弓箭和剑术搏击方面的造诣都很深，但由于其本身的骑士血统而更偏向于剑技。他的攻击力量（尤其是重攻击）和弓箭伤害都很大，但速度不高（箭兜的容量也小）。因为过高的平衡性而丧失了特点，阿拉贡大王是3代游戏中最不好用的角色，同时因为角色本身拥有的丰满性格，颇让人有鸡肋的感觉。人类的特技是嗜血，建议提升个人能力，并加快技能槽达到完美模式的速度。



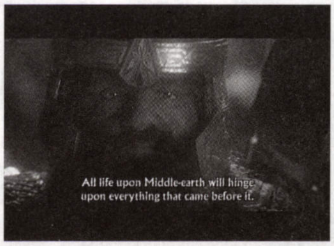
勒荀拉斯

精灵（严格讲是高种精灵，不过也无所谓），来自幽暗森林的精灵弓箭手。不同于瑞文德尔的埃尔隆德大君那种半精灵，勒荀拉斯是纯粹的高种精灵后裔。年轻的勒荀拉斯专精于弓箭，但同时也有用精灵双刀护身的能力。他的弓箭有精灵咒文，威力巨大，而且速度奇快。他纤弱的身体导致攻击力不足，但身材高大和步法轻盈使他的近身格斗以速度致胜（勒荀拉斯近身重攻击准备动作破绽太多，很危险）。精灵的特技和人类一样。



吉穆力

矮人，他的父亲曾经是弗罗多的叔叔比尔博的好朋友，他们在50年前曾经一起被勒荀拉斯的父辈囚禁在幽暗森林的地牢里。因此他和勒荀拉斯的关系一开始并不好，即使到现在生死与共的时候仍然用吵嘴来交流。矮人是天生的格斗型战士，他们与生俱来的爆发力和顽固使得他们成为最难对付的对手。身材矮小的吉穆力能躲过大多数无妄之灾，但也难以做到大面积杀伤，而且是唯一能被强兽人追上放倒的角色。他的武器攻击威力极大，而且非常华丽，但也因此影响了他的攻击速度（尤其是倒地追加攻击）。吉穆力的飞斧威力很大，但准备速度太慢，有时候一斧还没飞出去就已经浑身是箭了。矮人的特技也和人类一样。



弗罗多、山姆

霍比特人（半身人），来自夏尔的乡村。霍比特人就是一般认识上的半身人，他们的个头比矮人还要矮小，但却没有矮人那么粗犷。一个成年的霍比特人看上去就像一个十岁左右的人类儿童，而他们的性格也确实很像人类儿童。霍比特人最擅长的不是冒险，而是抽烟和扔石头。所以游戏中新增加的霍比特角色让人无论如何也看着不像他们本来的样子。为了游戏的平衡性，霍比特人个个身手矫健，他们的移动速度不高，但攻击速度是最快的，很容易将对手浮在空中一套漂亮的5连斩杀出一个“极棒！”的评价来。但霍比特人的远程攻击道具非常薄弱，小飞刀起码三下才能干掉一个贫弱的弓箭手，而且准备速度很慢。霍比特人的特技是用精灵斗篷隐身，隐身接近敌人后按R2键是一击必杀的背刺，但隐身后行走速度变得更慢。

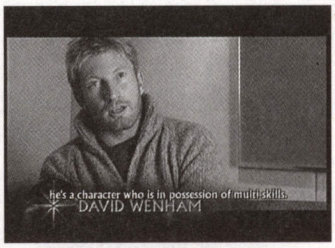
隐藏角色

在通关一次后可以增加三个隐藏角色，关于这个角色，笔者之前跟DRAGON讨论的结果是法拉墨、伊奥温和树人（或塞奥顿），没有完整参战的树人和赛奥顿是肯定不会出现的，但伊奥温也只出现在了GBA版里，游戏中增加的是法拉墨、梅里和皮聘……（哪怕您给个咕噜玩玩也好啊……这个EA！）

法拉墨

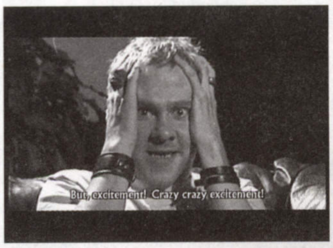
人类，身为冈多摄政王的两个儿子之一，法拉墨和他的哥哥波罗密尔

不同。波罗密尔是一个一手剑一手盾，吹号角的剑士，而法拉墨显然更擅长于弓箭。他的攻击方式与阿拉贡差不多，但弓箭速度更快一点。法拉墨的特技和阿拉贡一样。



梅里、皮聘

霍比特人（半身人），弗罗多和山姆在夏尔的好朋友。因为想看看大千世界而一起出来旅行，对旅行所遇到的磨难没有足够的认识。在《双塔》中，两人被强兽人抓走，但却成功煽动树人（恩特）觉醒并投身到摧垮萨鲁曼的战斗中来。在《国王归来》的故事中，与大部队合流的两人分道扬镳，效忠罗翰王国的梅里为保卫伊奥温公主在帕兰诺平原血战，得到魔石的皮聘则和甘道夫一起赶到冈多的“白城”米那斯提里斯并成为一名冈多骑士。所以当这两个角色出现在选单画面时，我们可以看到梅里头上装饰有马头花样的维京式头盔和皮聘胸前与法拉墨一样的冈多白树纹章。但是，这两个小个子角色的出现让鸡肋的霍比特人达到四人之多……也许 EA 是想让玩家从两个霍比特人各自的角度去体会一下那两场惨烈的战斗吧……这两个家伙的特技和另外两个一样——他们四个霍比特人同时从盖拉德丽尔女王那里得到过精灵斗篷。



控制方法

L3 键：左摇杆，控制角色方向和移动。角色有攻击或攻击准备动作时不能移动，但可以改变攻击方向。爬梯子的时候，也可以用来控制上下。

○键：推飞攻击，动作上表现为将身边 3 人以内的敌人推开，没有攻击性。一般体型的敌人会摔倒，有血槽的敌人和体型巨大的敌人只会出现和受创硬直同样的后仰（他们只有死亡时才摔倒）。

×键/R3 键（右摇杆轻摇）：普通攻击，近身范围攻击，攻击力小但速度快。在敌人出刀时同时出刀还可以产生和格挡相同的效果，但两个人都会向后弹开半步。连按三次是一组初始的基本攻击套路，最后一下能将一般体型的敌人击倒。普通攻击对有盾牌或盔甲的敌人无法造成伤害。

△键：重攻击，近身点式攻击，攻击力大，但速度慢。一般体型的敌人被重攻击击中一定会飞起或摔倒，体型巨大的敌人会出现受创硬直。连按两次是一组初始的基本攻击套路，第一下将敌人挑飞，第二下砸倒。重攻击能轻易击碎敌人的盾牌或打掉他们的装甲。

□键：格挡，周身范围防御，敌人的远程武器和大部分近身攻击无效。唯一能对抗“包围圈”的功能，但巨大食人魔的狼牙棒不能挡（参照电影第一集中波罗密尔挡狼牙棒的结果）。

L1 键：按住后开启使用远程武器状态（即瞄准），人类和精灵拉弓，矮人掏出飞斧、霍比特人拔出飞刀、甘道夫举起拐杖。这个时候会看到被瞄准的敌人变成绿色，头上有一个小白点儿，玩家可以用左摇杆改变瞄准的目标。瞄准后不要松开 L1 键，直接按×键就会发射飞行道具，可以对远处的敌人进行打击，攻击力与普通攻击相当。同样箭不能对有盾牌和甲胄的敌人造成伤害，这时候可以按住×键蓄力（可以看到角色作出了“使劲儿”的动作），蓄满后放开×键，就可以射破盾牌。蓄力远程武器的攻击力比重攻击大，对一般体型的敌人一击必杀，是脱离战区后打击敌人的利器，也是打 BOSS 时的首选。

L2 键：向后跳……没错，就是向后跳。被无数人围堵的时候，能向后跳一下就是最大的幸福了吧？后跳是前作《双塔》中最重要的技巧，在对付食人魔和那种能把人挑翻的对手时尤其有效，但时机一定要掌握好。另外，背靠墙壁时无效……（CLOUD 按：有效就是 BUG 了……）

R1 键：道具使用，本作最关键的一个键。由于难度增加和剧情的双重需要，本作提供了大量的道具设计。比如长矛、投石车、大绳、开关、齿轮、油锅（汗……）等等。当你站到这些可利用的道具前面时，在可以使用的道具前面的地面上就会出现一个旋转高亮的圆圈封印图案，站在那个图案上按 R1 键就可以自动使用了。

R2 键：倒地追加攻击，是一种用武器像地面锥刺的招式，对站着的敌人没有任何杀伤力，但对倒地的对手无论还剩多少体力都一击必杀（都躺下了，也就不剩多少了吧），另外如果敌人刚起身尚未站稳时发动，也可造成一击必杀的效果。追加攻击最好的搭配是重击（△键）和推飞（○键），可以将许多对手先推倒，再一一捅死。追加攻击很容易得到较高的评价。

战斗评价

和前作一样，杀敌是取得经验值的唯一手段。而根据杀敌手法的不同，系统会作出相应的评价，评价直接影响到经验值的多少。相对的，瞎打滥闹、飞行道具或者战场道具都不会得到太高的评价，而大量连续技能的使用则会让你的经验值疯涨。而长时间通过连续技杀敌的话，会让经验槽右边的圆形剑气值增加，剑气槽涨满之后变成闪耀着光芒的蓝色，这时就可以启动“完美模式”。“完美模式”启动后角色各方面性能综合提升，对一般体型的敌人一击必杀，而且杀敌评价全部为“完美”。过关后，系统会计算玩家本关各个评价的杀敌总数，然后计算经验值得分，得分最多的一个级别就是玩家本关的关卡评价，玩家会得到相应的加分。

普通(Fair)：“屁胡”，用非常常见而不成系统的招式、弓箭或不值得钦佩的手段将对手干掉，赢得很难看。关卡评价+1000 分。

较好(Good)：还行，使用了一些连续技，或者不给对方喘息的机会将其快速解决，或者将对方放倒后干掉，赢得很有头脑。关卡评价+2000 分。

极好(Excellent)：相当精彩，使用大量连续技，以迅雷不及掩耳之势将对方干掉，或者将对方打至浮空后在空中解决，赢得非常华丽。关卡评价+3000 分。

完美(Perfect)：完美，一击毙命，在护体光芒中将千军万马一并斩杀！只有在启动了“完美模式”后才可以打出。关卡评价+5000 分。

武学秘籍

与前作《双塔》不同，由于难度的加强，单凭“胆子大，心一横”这种鲁莽的打法已经不能再在纷乱的中土世界走太远。所以招式的使用在本作中就变得非常关键，而且还能加快进入完美模式的速度呢！但是可能是出于对难度的追求，《国王归来》做了一个让人非常不爽的改进——取消了大多数连续技之间的无敌时间。这就造成了玩家在被围殴时无法像《双塔》一样发动连续技突出重围的窘境。至少笔者玩到现在，还没能很好地解决这个问题，只能……看见人多扭头就跑，跑到对自己有利的地形再做打算了。

放宝!
L1+L2+R1+R2

每个角色都有属于自己的特殊技能，法师的圣光、人类的嗜血、霍比特人的隐身。这些技能都可以在同时按下这四个键后发动。法师的发动时间最长，人类、精灵和矮人的发动时间次之，霍比特人最短。效果消失后，得再累积一次剑气槽才能再启动此项能力。

半兽人之死/战士之死/索隆之死
□→R2

对一个一般体型对手的攻击进行格挡，并将之一击必杀。这组招式的特点就是一旦生效，周身无敌，而且非常漂亮。由于《国王归来》中取消了连续技的无敌时间，所以反击技就成为所有连续技中唯一不会被敌人打断的技能。虽然不能进行大面积杀伤，但这个招数系列绝对是两代游戏中最华丽的！随着技能的升级，可以依次杀死半兽人大小的敌人、人类大小的敌人以及强兽人大小的敌人（不要试图用杀死半兽人的招式去对付强兽人，没用）。一旦使出，玩家可以看到每个角色用代表着各自不同性格的招式在敌人周围躲闪腾挪，反击命中。遗憾的是由于是反击技，所以时机和组合速度很难拿捏，往往只有在被群殴的包围圈里才能使出来。而且由于太过眼花缭乱，经常是玩家自己都不知道到底打完了没有，所以很容易被敌人紧接着一哄而上……格挡技对食人魔无效，它们的体型太大了，表现起来一定会很可笑！

超重击
△(蓄力后释放)

这个系列游戏很经典的特殊攻击模式。按住强攻击（△）键不放，直到角色开始哆嗦（蓄力满了……）然后放开，就会有附加魔法效果的超强攻击出现。特点是威力巨大、打击面广、技能槽增加快，缺点是蓄力时间长、持续时间短、只能打近身。《双塔》中的超重击可以一击干掉食人魔，但在《国王归来》中已经做不到（但是仍然能把身边一圈的杂兵打躺下）。而且由于角色类型众多，本作中的超重击性能也随角色不同而改变——甘道夫是大范围广域魔法，杀伤力低但是能都轰躺下；人类、精灵和矮人都是"哇呀呀"一声吼结结实实地来一下，攻击力非常大，随着级别的提升，还附带有远程攻击能力；霍比特人则是毒属性攻击，威力不大，但持久。超重击适于在身边没人，而远处有一群蛮子扑上来的时候使用，能为控制战局打下良好的基础（但对方如果有弓箭手的话一般会被打断，所以如果失败了的话还是赶紧按 L2 键跳开吧）。

起身复仇
倒地起身时→×

被围殴难免有被挑翻在地的时候，而敌人也不是吃素的，会趁这个时候围上来。于是，你一个鲤鱼打挺翻身起来，顺手抖出一个华丽的剑花将那个不知深浅的杂兵放倒，喝退众人，杀出重围……总之，起身复仇就是倒地起身时的突发性攻击，能够将面前的一个对手挑翻在地，获得一定的活动空间。

半兽人斧手
×→×→△

系列中最简单也是最常用的连续技——劈、劈、砸。前两下轻斩能划开不少人，最后一下相当于超重击的攻击只针对一个目标，但落地后有大范围效果。所有普通攻击发动的（×键开头的）招式都对有盾牌和穿盔甲的敌人无效。

最终审判
×→○→R2

华丽的吹飞追加攻击——打击、撞飞、追加。针对的方向性很窄，而且一般都是挑飞、扎或者推倒、扎，这套只能针对一个对手的挑、推、扎只有在对付强一点的敌人时才有价值。不过这套招式最值得称道的就是其了不起的副武器攻击效果……角色们会拿出平时不用的武器来追加那一下，尤其推荐矮人的这套连招，不知道为什么就会让人想起赤色彗星夏亚来……

炎魔之击
×→○→△

打击、击倒、重击。一气呵成的短距离突进技，第三下重击不一定会打到刚才击倒的那个人，但是能够挑飞更多周围的敌人。但由于取消了连续技的无敌时间，所以在第三下剑花抖起来的时候很容易被周围的敌人打断，适用于打击身边的一两个敌人和它们身后不太远的一小撮敌人。

黑暗救赎
△→×→×→△

第一下重击，然后两下劈砍，抖一个剑花重击。目的在于第一下将有盾牌的对手手上的盾牌敲碎然后持续进攻。最后一个剑花仍然能敲碎身边许多对手的盾牌。但是突进技能仍然会受到周围敌人的骚扰而被破坏，真是烦，最好能吸引敌人排成一条纵队，然后干掉它们……

护盾劈裂者
△→△→○→△

敲、敲、踹、敲——对于拿着盔甲的大块头或穿着不只一件盔甲的敌人，这种组合是最理想的。噼里啪啦把装甲一件一件都打掉，然后挑飞，撞翻，再往地上砸一下。矮人吉穆力的这套连技速度快距离长，能够一下子蹿老远，使用得当又不被打断的话也能当逃生技来用。

闪电攻击
×→△→×→×

能够配合打击将一名以上的敌人迅速杀死的攻击方式，最后一击的剑花有大范围挑飞的判定，接下来可以往地上乱扎一气……这套连技往往在第二下"砸"的时候被打断，只要掌握好时机不让敌人抓住这唯一的破绽，就能够顺利地干掉一大票人马。

圣盔之槌
△→△→△

不停地用超重击攻击对手，将对方的盾牌打碎并继续攻击，或劈掉对方的装甲。这是对付穿着不只一件盔甲的敌人最好的办法，虽然速度慢，但好歹也是一套连续技，比普通技快了不少。而且这组攻击是所有攻击连续技中威力最大的，可以轻易放倒无数小 BOSS，尤其是让人头疼的食人魔，躲过狼牙棒上去一顿臭揍，它们挨不了两套的。

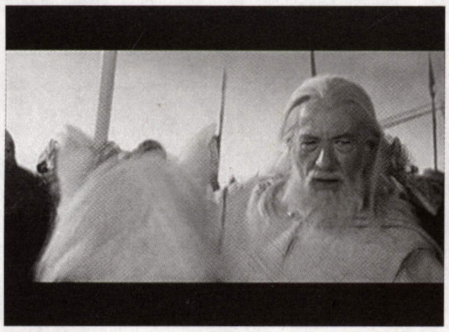
迅速制裁
×→×→×→×

所有角色的十级连续技，是速度最快，最安全的连续技，基本不会被敌人打断。而且使用"迅速制裁"的伤害值和伤害面积都不小，可以轻易累积剑气槽发动"完美模式"。完全是用来给玩家出一口恶气用的东西……可以轻易干掉任何自以为速度快命又硬的家伙！

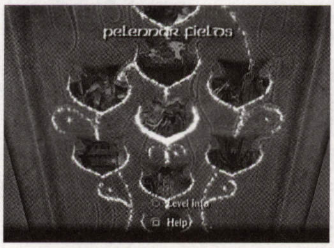
以上这些招式都是在过关后通过累积的经验值购买的，其中还包括像“身体变强壮”、“远程武器附加魔法属性”、“完美模式时间增加”、“特技时间增加”之类的辅助技能。值得注意的是，《国万归来》的升级系统在前作《双塔》的基础上作出了一个非常不错的改进——团队购买模式。《双塔》中，每个人的经验值都只能给自己升级，当你使用下一个角色的时候只能重头开始。但在《国王归来》中，只要你愿意多花一点经验值（不到单一消耗的 1/2），你可以给三条故事线上的每个主人公都增加这项技能，在进行那些主人公的情节时就不用再行消费，只要升到能够使用这些技能的级别，这些招式或性能就会自动开启。这实在是太方便了！对于完成故事是个很好的保证。因为要想完成这个故事，就必须把三条故事线都玩一遍！

中土制霸

按照笔者的说法，没有看过电影或小说的人玩《双塔》一点问题都没有，但玩《国王归来》会痛苦到死。但 DRAGON 告诉我，要本着济世救人的心，把这个被埋没的好游戏挖掘出来。所以，对于许多一听说是“米国游戏”便要骂到骨头里，一听说是“电影改编游戏”便要先举一面“滥”字大旗在头顶的言论，一概忽视之，只说我的……这游戏真好玩儿啊！既能与剧情结合紧密，又能照顾到游戏本身的精彩程度，不愧是 EA！而且，去年冬天玩《双塔》的时候，就一直在想能不能和朋友一起操纵两个英雄一起奋勇杀敌。到《国王归来》时 EA 果然很体贴地增加了双打功能，而且是类似一般街机的同屏双打，而不是《三国无双》那种把人折磨到死的分屏。但是《国王归来》中的双打可能不太适合中国的玩家，或者说是被千里独行的网络游戏磨出毛病来的中国 PC 玩家……魔戒的游戏，是属于那种敌人一旦多起来就连自己在哪儿都找不着的“堆人儿”类型。两个人打的话很容易分不清敌我，而中国的玩家往往都是冲锋陷阵发一声喊不再回头的类型……所以两人合作打《国王归来》后面几关的时候，一定要记得多配合，多配合，多多配合……哪怕有一个人站前面专门挡箭呢？



前文书讲到，话说那罗翰国人被围困在圣盔谷，濒危之际天边白眉道长甘道夫跃马而出，身后引无数追兵……啊，对不起，是援兵……救国于危难。这正是《国王归来》的开场序曲，也就是前作《双塔》的结尾。这开始的第一关就是教学关卡，全没了上一代最后一关的紧张感。玩家在系统提示下操纵甘道长上天入地体验生活，从普通攻击到重击敲碎盾牌，从爬城墙到荡大绳，从射箭到投标枪再到摆弄投石车……把游戏中要用到的所有基本技能都熟悉了一遍。这关几乎没有任何难度，场景很小，敌人很少，而且身边有一大群罗翰的追……援兵。主要就是跟着情节爬上城墙射死对面的小弓箭手，再跑到墙角高亮圆圈标记的巨大飞虎爪前面按 R1 键溜下去。然后站在三架投石车前面用 R1 键发射三块大石头把桥上的火药车爆掉就过关了。因为敌人不会主动攻击你，而且地上到处都插着标枪，所以可以借这个机会练练用标枪扎人，为以后打基础。



过关结算之后，就会进入选关画面。这个画面是这个游戏中除了那些未公布的电影画面外最棒的场景了。进入巨大的冈多殿堂，左手边的壁画是万头攒动的艾辛格的奥桑克黑塔，右手边是精灵领地、人间仙境瑞文德尔，中间则是一副巨大的壁画。壁画顶端是一棵美丽的伊伦迪尔白树。白树是冈多王家的纹章，也代表了游戏的主题——国王归来。在游戏片头阿拉贡大王胸前就能看到这株神圣的白树，在游戏中，所有冈多武士身上都有这个荣耀的标志。白树周围围绕着 7 颗星，代表冈多历史中的 7 颗魔石（这七颗星星在通关后可以打开）。在白树下面，雕刻着 13 片叶子和另外 8 颗星星，讲述了冈多伟大的复兴之主、埃勒萨王阿拉贡二世归来的故事。在故事的最下面，就是我们刚刚经历过的序章——圣盔谷。

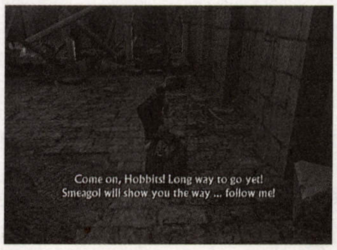
在此后的故事中，主人公再度分道扬镳：甘道夫回到艾辛格（巫师之道）去寻找奥桑克魔石并带着皮聘前往米那斯提力斯，阿拉贡和伙伴们一起穿越死亡之路以救援大难临头的冈多（王者之道），还有从被围困的奥斯吉力亚斯逃出来的山姆和弗罗多（霍比特之道，只能操纵山姆）。所有人都在冈多聚集。前作《双塔》是从首部曲《护戒同盟》的一半开始讲起的，遵从这个传统，本作甘道夫和霍比特人的头一关也是《双塔》导演剪辑版 DVD 的结尾部分情节。笔者尝试着按照原作中的时间顺序和电影可能的剪辑顺序来引领大家了解这个故事。

通往艾辛格的道路

萨鲁曼惹毛了凡冈森林沉睡的树人，这群中土大陆最古老的生物觉醒了，并誓言踏平艾辛格。在圣盔谷一役被驱散的强兽人纷纷逃进已经逼近罗翰国境的凡冈森林，被强悍的树人秒杀。甘道夫沿凡冈森林一路赶往艾辛格。这一关基本没什么敌人（都叫树人给灭差不多了），所以就是一路跑啊跑的，沿路有几辆火药车，和 2 代中的打法一样，用远程飞行道具一发引爆。记录点之后是跑进一块空地，里面有几个树人正在虐杀兽人，进去杀两圈，小心不要被树人踩到，掉血太多。杀够数之后自会有树人替你打开通路，继续跑，记录点之后就可以看到高耸入云的奥桑克黑塔了。河对岸有许多箭塔，最方便的办法就是用箭射塔底下的弹药车，一发解决。攻过河对岸没多远就是关底——艾辛格水坝。保护正在拆水坝的树人不被两边放火箭的弓箭手打扰直到它拆掉水坝就可以了。

逃离奥斯吉力亚斯

就在圣盔谷和艾辛格打得不可开交时，波罗密尔的弟弟法拉墨也把山姆、弗罗多和咕噜释放，让他们从奥斯吉力亚斯的下水道逃走。山姆的任务就是在咕噜的指引下带着弗罗多老爷躲过莫多的兽人以及戒灵的搜索。敌人没什么难打的，关键是戒灵实在可怕，在爬上奥斯吉力亚斯城墙之后，屏幕右上角会出现一个红色圆形标志，它会缓缓地增长（注意这个标志，以后经常会有），一旦填满，戒灵就会发出吼叫，然后发现我们的弗罗多老爷，任务失败。消除这个指示器的办法是找个地方躲起来，房子、阴影、或者



干脆下一层楼，只要是戒灵找不着你，搜索指示器就会慢慢消退。至于哪里能躲……都是外面跑大的，自己观察！下了下水道之后在闸门前就是最后的关卡，有一个全副武装的半兽人在那里等着，它的装甲可以用蓄力飞刀打落，或者干脆发动特殊技能隐身走过去背刺之。把这个 BOSS 和杂鱼都干掉之后，按 R1 键转动齿轮打开闸门，过关。

亡者之道

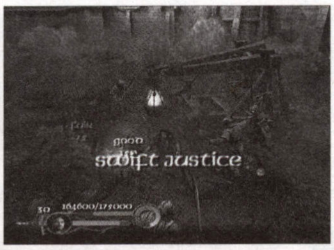
甘道夫从奥桑克找到魔石，带着皮聘走了，而阿拉贡为了能够用最快的速度赶回冈多，决定和勒苟拉斯、吉穆力一起穿越从来没有活人经过的亡者之道。这条幽灵山的隧道中有无数因为他的祖先伊西尔德的贪婪而枉死的冤魂。只有打败他们才能经过，但问题在于，他们憎恨伊西尔德和他的后人——阿拉贡。这一关仍然没什么难度，只是在连续走着迷宫，需要熟悉一下这里的地形，为下一关做准备。但这一段应该是电影中的第一个小高潮，各位玩家看第三部的电影时一定不要错过！

亡灵之王

来到王者之道深处的众人打败了亡灵之王，与亡灵订立守护冈多的契约，然后在坍塌的坑洞里逃出生天。一上来就是打 BOSS 战，亡灵王从土中钻出来后会猛挥一剑，挡不了，躲开。亡灵王一开始每次攻击四下，用格挡可以轻易化解他的进攻，然后用半兽人斧手进攻一次并马上再次格挡。攻击三次后亡灵王会躲到高处召唤亡灵进攻，建议躲在石头后面用飞行道具干掉它们。被打剩一半血时亡灵王会变身，变身后亡灵王发出的广域魔法“大山之风”能吹飞石头，躲起来放放箭就行了。变身后亡灵王每次攻击五下，注意格挡。而且他两次攻击之间的间隔已经短得容不下一组半兽人斧手，所以小心不要造成“拼血”的局面。打败亡灵王之后要原路返回，记住速度第一，不要被地形搞晕了头砸死在里面……

南门

离开亡者之道的阿拉贡三人来到冈多米纳斯提里斯的南大门，清除这里的怪物。这里是玩家会遇到的第一场恶仗，周围的敌人像潮水一样涌来，前面还有一个食人魔。斗志昂扬的话自可以和它拼个高低，但也可以捡一枝标枪“一击毙”。上城的办法是用右边的投石车干掉城头上的卫兵，然后用左边的两架挹塔楼打到护城河里形成通路。爬上城墙之后要干掉的是一个食人魔、一群强兽人还有南门外的一头“猛犸怪”——建议大个儿的都用弓箭解决。因为食人魔不再像《双塔》中一样不怕弓箭，所以大可以跑到一角去用“蓄力枪”干掉它。至于城墙外的大象，身上有三组箭塔，用弓箭射爆之后对大象射两箭它自己就爆炸了。小心大象箭塔上的箭，像下雨一样……转动城墙上的齿轮就能打开城门，还可以把城墙上的油锅踢翻烧死下面那些卫兵过过瘾。按原路从城墙上下来，冲进城门，远处是一望无际的攻城队伍。米那斯提力斯就在眼前了……冈多保卫战打响了，我想去看电影，等不及了……



米那斯提力斯城墙

甘道夫带着皮聘来到冈多白城，帮助这里的人守卫最后的据点。这是一场必败无疑的战争，问题只在于时间。甘道长要做的和《双塔》中的圣盔谷保卫战一样，从城墙上用○键踹梯子下去保证不被攻陷。如果嫌城墙上人多的话，可以用飞虎爪溜到外墙跑来跑去，一个人都没有。扛一会儿之后会有攻城车打过来，远远地可以用弓箭击毁，左侧城墙还可以动用投石车。但是画面上像海啸一样的火把说明城墙终有失守的一刻，一旦敌人开始撞城门，就跟士兵一起下到中庭，那里有一场恶战。

米那斯提力斯中庭

中庭被攻陷后，甘道夫帮助守军帮助老幼妇孺躲进宫殿。这时要做的就是尽量多地从敌人手中抢人，干掉它们，不要让他们杀死那些跑来的女人。注意活用手边的标枪，这是干掉敌人小头目和食人魔的最好办法。角落的木桶里有血瓶，撑不住了就去来一桶。最后只要救满 200 人就行。

帕兰诺平原

与此同时，罗翰援军也已经杀到了城外的帕兰诺平原。这可说是玩家经历的最疲惫的一战。砍杀已经不算什么，关键是经常在山谷两边出现的

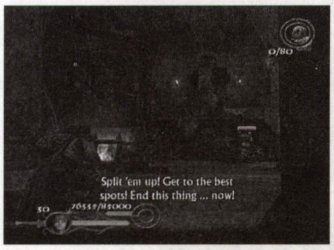
猛犸怪……必须跑到相应的山头上去才能用投石车干掉，而且打完它们还要跑到山谷最里边去用箭射戒灵的小魔影，不然它就把伊奥温和梅里抓走……笔者头几次打，都不是被打死的，而是跑死的……怒！建议这关之前把所有的经验用来买弓箭技能和体力，不然怎么跟小魔影耗得起？多用箭射小魔影是过关的唯一窍门，不要贪功……这都什么时候了?！只要用弓箭射死威胁伊奥温和梅里的小魔影就能过关，切记不要和大象恋战！这玩意儿杀之不竭……

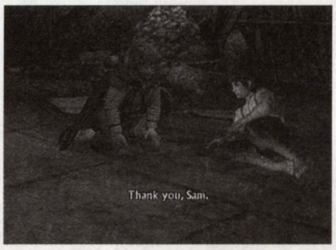
尸罗的巢穴

外面打得如火如荼，山姆和弗罗多却被咕噜暗算。弗罗多被抓进了蜘蛛精尸罗的巢穴，山姆得去救他。迷宫不难走，多用火把就能过去，蜘蛛也是重击挑翻然后追加就能解决。关键是途中一处兽人据点，在这里山姆有天大的本事也打不了这么多人，所以应该理智地发动特殊技能，隐身经过。打 BOSS 无非就是格挡和连续技，注意尸罗爬上山崖放出小蜘蛛的时候不要去招惹她，一心一意干掉小蜘蛛再说。

西力斯昂哥

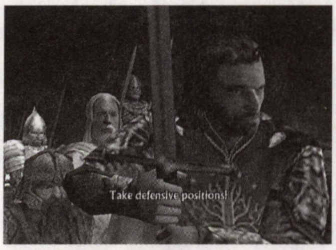
刚刚救出弗罗多，他就被两个兽人抓走了。山姆尾随经过西力斯昂哥阶梯，进入莫多深处。这时冈多保卫战已经结束，联军在莫多黑门外集结。城内经常会看到大批兽人和强兽人在打架，这给了山姆可乘之机。多运用地形、隐身、背刺和机关，就可以达到意想不到的杀伤效果。许多人多得都"深"了的地方，只要扳动一个机关就可以收拾干净……霍比特人真可怕！关底的 BOSS 身上的盾牌装甲被打掉后还会再去捡，用屋子两头的标枪干掉它吧，非常容易！最后那个一开始被打晕的兽人捡起弗罗多的秘银铠甲跑了，镜头切换到黑门外……





黑门

莫多的领主把弗罗多的秘银铠甲扔在地上，然后和玩家单挑。打败他后（几乎没难度），大批兽人从黑门蜂拥而出，这关不仅仅自己要活下来，还要保证队友不死。这帮家伙不给敌人造成伤害，自己还掉血，难度颇大……注意看画面上方的血槽，谁不行了就快去救。敌人接下来会变阵，从左右两侧也会冲上来，所以勤跑动，不要疏忽。扛住这一轮攻击后戒灵会亲自下来和联军的英雄们打，它们在化作幻影的时候是不会被攻击伤害的，所以要在它们变成实体的时候打，而且趁几个戒灵在一起的时候围殴，不然一旦分散开谁都扛不住……阿弥陀佛，英雄不好当啊，朋友们！



末日裂隙

决定这场末世战争胜负的关键，还是魔戒。根据原著情节，弗罗多来到末日火山口，却终于像伊西尔德一样被贪婪所俘获，戴上魔戒消失了。但这次另一个被魔戒蛊惑的幽灵咕噜突然冲出来咬掉了弗罗多的手指，然后冒失地和魔戒一起掉下火山口。游戏里安排了弗罗多和山姆两人将咕噜推下去的情节——非常像《METAL GERA：SOLID》里 SNAKE 兄弟大战的情节！这关的难点在于，你无论如何都无法伤害咕噜，只能用重攻击把他赶到悬崖边上。咕噜只有在蹲着乱跳的时候才会被赶走，剩下的时候都会进攻。用口键格挡就不会掉血，但他坐在那里大哭就是要飞踹的征兆，飞踹像当谷重击，还是会掉血的……努力把他驱赶到悬崖边的同时让山姆也呆在你身边，三个人一起挤在悬崖边上，咕噜在外围，你们俩在里边。然后会出现咕噜向后站不稳的动作，这时推他一下，他就会挂在那里。然后动动脑子，用追加攻击扎它一下，他就掉下去了。如此反复几次，OK。注意在咕噜掉下去之后跑到通道上躲起来，被岩浆烫到可不好玩……最后这一关虽然有点背离原作的初衷，但设计上十分大胆，必须熟读原著的人才能知道怎么打！

通关之后，7 颗星开放，分别是安迪·瑟基斯访谈（咕噜）、大卫·温汉姆访谈（法拉墨）、多姆·莫那汉访谈（梅里）、比利·波伊德访谈（皮聘）、以及作弊码和两个修炼用的帕兰特里关卡（20 关的生存模式，打完左边这个，开放右边这个）。加上下面 8 颗星，Alan Lee 的手稿、游戏中的霍比特人（演员谈游戏，非常搞笑）、游戏原画、克里斯托夫·李访谈（萨鲁曼）、西恩·阿斯汀访谈（山姆）、伊力亚·伍德访谈（弗罗多）、伊安·麦克凯伦访谈（甘道夫），所有要素齐备。在电影上映之前，先在游戏中过过眼瘾吧！哈哈哈哈！

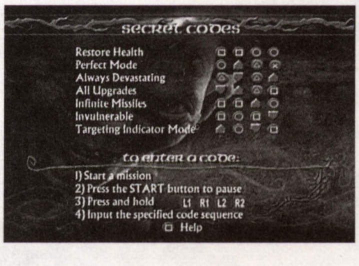
关于电影改编游戏，之前玩过许多，之后也少不了。但是魔戒系列的《双塔》和《国王归来》确实是其中不可多得的精品。一方面满足了原作爱好者对中土世界的好奇与向往，一方面也吸引了很多游戏爱好者去了解这个系列。虽然这款游戏是根据已经改编了的电影剧本改编的，但却也因此具备了足够的娱乐要素，从另一个方面展现了这部"世纪之书"的魅力。对于游戏爱好者、奇幻爱好者、影视爱好者，本作都是一款绝对必须要玩的好·游·戏。

谢谢大家!

注：游戏的作弊码只有通关一次才有效，而通关之后所有人就都能看见作弊码了……不过为了大家看着方便，还是写出来吧：

游戏中按 Start 暂停，同时按住 L1 L2 R1 R2，再输入下列按钮，成功后将有音效提示：

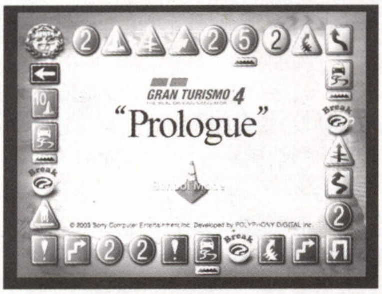
恢复生命	□、□、○、○
完美模式	○、下、△、×、
总是致命攻击	△、上、△、下
全部技能	上，下，△、□
弹药无限	□、□、下、○
无敌	□、○、□、上
敌人除错模式	下、○、上、□



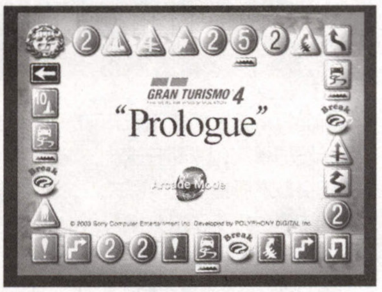
也许是山内典一大神对全世界所有赛车游戏爱好者的眷顾,所以在拿到上次试玩版后的不久,在离 GT4 发售还有两个多月漫长等待的今天,一个很令人焦急的时候,放出了这个《GT 赛车 4·序章版》!最令人感动的还是中文字幕加中文语音解说!和 GT3 比起来粗略的看并没有太多的变化,但是细细品味一下就能发现:GT 已经是成熟的系列,不需再靠总是给人耳目一新的画面表现来吸引人气,从细节上更加细致的雕琢才是本次 GT4 的进化所在!

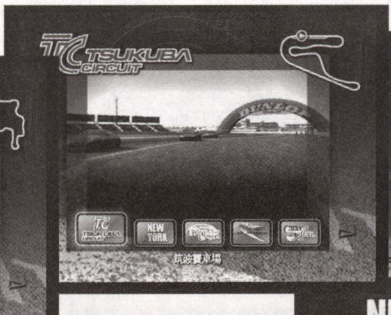
GT 游戏模式篇

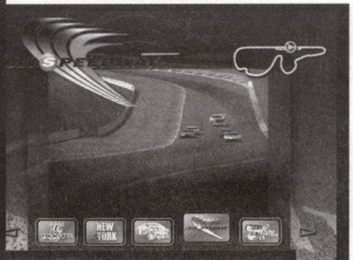
由于是序章版,所以游戏模式只有一个教学模式和一个街机模式(和上次的试玩版相比已经好太多了>_<),关于教学模式彻底表现出了山内大神对赛车的理解,希望更多人能体会到赛车乐趣的心情!相当令人折服的教学模式虽然对老玩家来说这也许就是 GT 系列经典的考驾照模式的缩水版,不过乐趣依旧!在课程的编排上相当合理,将赛车知识、常识循序渐进的传达给玩家。在后面短笛将以最通俗易懂的方式当一回 GT 赛车入门向导,将山内大神的 GT 精神贯彻下去:)还请各位多多捧场どうぞ~よろしく~



除了这个入门级别的教学模式之外的街机模式中共收录了 5 条赛道,都是一些相当有代表性的经典赛道:筑波赛车场、纽约街头赛道、大峡谷拉力赛道、富士 SPEEDWAY 和意大利市镇赛道。刚开始在街机模式里面可以选用的车辆是相当有限的,但是在教学模式中每通过一课教程就会获得该课所使用的赛车!若果每一阶段的教程都可以得到全金牌成绩还会有出现隐藏车辆可供选用!感觉到兴奋否……





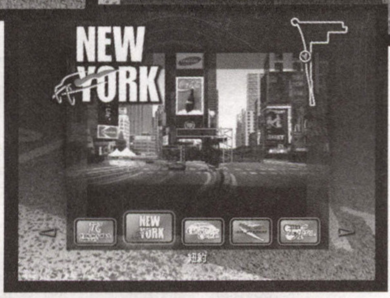


筑波赛车场:经常出没于各种著名赛事的经典赛道,赛道不是很长,几个经过精心设计的弯道融合在其中就很明确的表示出想在这条赛道上驰骋的秘诀就唯有——技术!

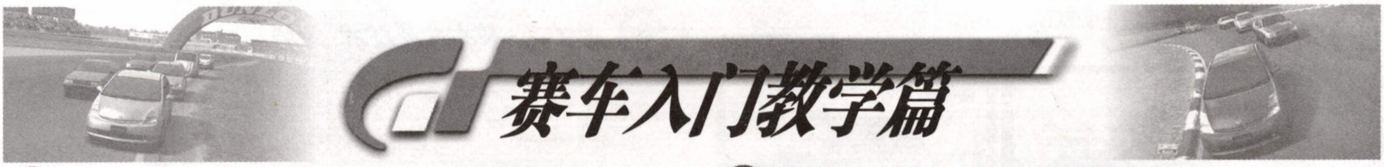
纽约街头赛道:在游戏中出现的一条虚拟城市赛道,城市环境营造的相当的不错。有比较长的直线路段,可以体会高速赛车的"狂飚",但是也有很多的直角弯道来体现对技术性的要求。

富士 SPEEDWAY:另一条日本著名赛道,属于高速赛道。在这里的车辆都可以将速度发挥到极至,但是看似宽大的弯道难度并不低,不能抑止自己加速冲动的朋友在这里会吃苦头的。

大峡谷拉力赛道:地处美国大峡谷的著名拉力赛道,风景相当的迷人,但是难度也不是一般的高!对泥地驾驶中常用的侧滑技巧要求十分变态,需要一直忍耐提速的欲望。



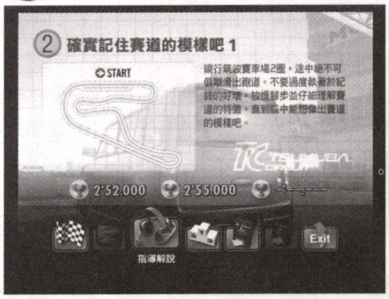
意大利市镇赛道:在意大利旧城镇区所筐筑的赛道,整条赛道的坡度落差相当大,在整个序章版中加速感最强同时对速度最不好掌握的赛道。第二个特点就是狭窄,非常的狭窄……



赛车入门教学篇

第一课：方向盘的基本操作 1

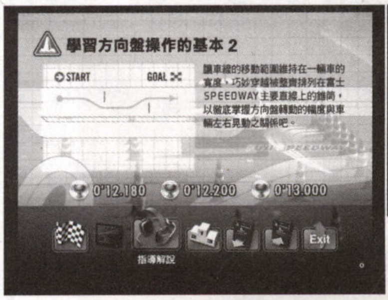
使用车辆：



要点讲解： 上手进入 GT 世界的第一课，所以内容很简单：在特设的迷你环形赛道上绕行两圈即可过关。但是决不要小看这两圈所包含的分量，所有基础中的基础操作就在这里：稳定的操作方向盘训练。开车的过程中一定要紧跟地上蓝色的辅助线，切内弯的时候要注意压减速板的尺度，虽然在压上减速板的时候会有震动，会方向不稳，但一定要克服！同时要对弯道切入的标准方式“外内外”有一个初步的认识概念。努力练习拿到金杯吧！

第二课：方向盘的基本操作 2

使用车辆：



要点讲解： 仍然是对方向盘操作的训练，但是对刚刚接触 GT 系列的玩家来说还是需要下一番功夫来适应这种高度拟真的操作感。内容很简单：在一段笔直的赛道上布置了一些交通路障专用的锥桶，要求是不能碰倒这些锥桶到达终点。和上一课相比，这次的车辆加速度和最高速都不是一个级别的，所以可以不开全速先跑几遍找找感觉，再尝试向流畅无误的 12 秒金牌成绩冲刺。当然路上的辅助线也不能忘记要紧跟不放哦。

第三课：刹车控制练习

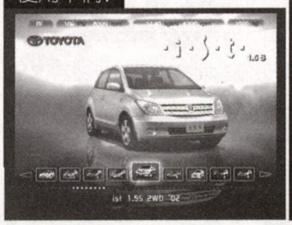
使用车辆：

要点讲解： 这一课是初次接触刹车系统，主要目的是从起点出发后让车子在赛道上将速度全开，最后利用刹车稳稳的停在终点规定区域内。要点在于提前刹车的时间掌握上，从此赛道上的辅助线开始也就出现了红色提示刹车的辅助线段，留心辅助线的出现位置。向 36.6 秒的金牌成绩冲刺的时候可能会出现仅仅相差零点几秒就是无法提高的现象，实际上这零点几秒的差距就在于你在整个提速的过程中方向把握上，方向的每一次转动、调整都会对提速有影响，也就正是影响你上不去的那零点几秒！所以前两课的方向盘控制课程你究竟有没有好好练习在这里就能体现出来了。

第四课：了解弯道速度的界限

要点讲解： 真正接触到弯道的第一课。主要目的在于让玩家了解到什么叫做真正的赛车弯道，并不是象许多游戏里面那样只要一味的疯狂侧滑就可以搞定一切弯道。同时出现了白色提示松油开门的辅助线段，通俗的说，当油门或者刹车在动作的时候对车辆进弯大幅度转向有相当大的影响，而在赛车中的弯道乃“取胜之道”，弯道中的速度（笼统的说，详细的解释后面再说）更是有着决定一切的地位，所以，一定要好好体会一下在进弯后和出弯前那两段白色辅助线段所必要存在的意义。

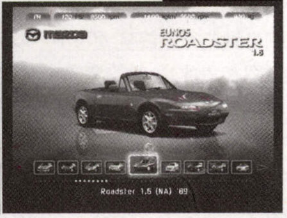
使用车辆：



第五课：方向盘的基本操作 3

要点讲解： 在前面已经接触过方向盘的把握、刹车和弯道的概念了，所以本课的内容可以说是一次小测验：完整的绕环形赛道两周。对于之前所接触过的所有车辆而言本课所驾驶的车辆更为接近真正意义的赛车，所以先开几圈找找感觉顺便熟悉大小两个弯道上辅助线的入、出弯线路，同时再体会一下弯道内收放油门微妙的操作感觉和压减速板的位置。充分掌握“外内外”的基本弯道准则，之后要达到入弯 60~70km 出弯 80km 以上的水平，1' 03 的金牌成绩也就都不是什么很难达到的事情了。

使用车辆：



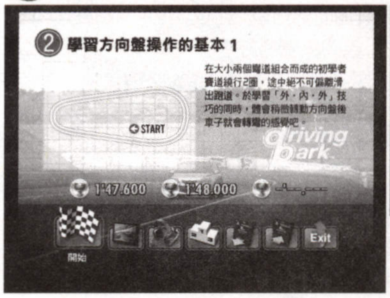
第六课：泥地驾驶入门

要点讲解： 相对于前几课严谨的操作来说，本课是彻底解放你加速欲望的一课！当然，对前几课所学的一切技巧也是一个很全面的综合练习。内容是在泥土飞扬的拉力赛道上以最快速度完成 5 圈赛程。泥土赛道的特点是轮胎不易抓地、容易打滑所以操作起来就更加需要对方向操作的稳定性，不过从另一个角度来说，普通赛车游戏中的侧滑在这里可以很容易的实现，同时也是一种相当重要的技巧。注意！侧滑时对于油门收放的尺度，不可侧滑出弯后就压死油门不放！这样会导致打不回方向而原地转圈！

使用车辆：

第七课:体验筑波赛车场

使用车辆:



要点讲解: 本课的主要目的在于体会一下真正的、完整的赛车场。所以一开始大可不必在意成绩的好坏,以最平稳的速度绕场几周,好好熟悉一下弯道的位置和基本构造。当有一定的印象和概念后便可以尝试提高单圈成绩。要想达到两圈 2' 52 的成绩就必须对三个发夹弯道有一个比较透彻的认识,最后向终点冲刺的大弯道完全可以比辅助线提示的迟几米的位置再松油门,整个弯内速度应该保持在 100km 左右。到了这里大家应该可以发现当向弯道内切的时候要是点油门的节奏掌握的不够好的话很容易就甩出内道,下一课咱们就要专门学习这种内切的技巧所以在这里要多体会一下这种感觉。

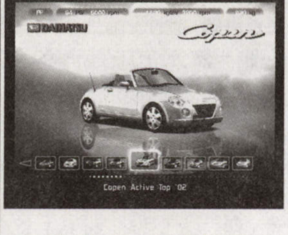
第八课:学习基本转弯技术

使用车辆:

要点讲解: 虽然之前也有接触过弯道,但是都没有谈到什么具体的技术操作,所以在这里咱们就来具体的学习一下:上一课所熟悉过的筑波赛道第二发夹弯道是一个典型的常见赛车弯道,对付这种弯道的关键在于当接近入弯口时候的那一脚刹车是否够到位,不能舍不得速度。举例:在这里车到弯道口的刹车点时速度应该是在 100km 左右,往往很多人的主观判断是降到 80km~70km 就差不多了,实际上这就是舍不得速度的表现,以这种角度的弯道来说 65km 以上的速度就没有可以紧贴内道的可能性!所以这一脚刹车的"到位"在于降速到 60km 左右,此时的方向应该也慢慢调整到内侧,之后放开车刹以 60km 的速度滑向内侧,贴住内道后以轻点油门为速度保证,同时不断调整方向别甩出内道,到弯底的时候就可以扳住方向一脚油门加足劲完美的从弯道脱出!

第九课:复合弯道的最速路线 1

使用车辆:



要点讲解: 这一课要学习的是对于复合型弯道如何以最小损失来通过。在进入复合弯道路段前就要提前紧贴外道,以保证视野够得着看清接下来连续弯道的路线,接着就要在最短的时间里面判断出贯穿几个弯道峰顶的路线,当穿越第一弯道的峰顶时就要立刻调整方向以直线向下一个弯道峰顶冲去,不要考虑如何来"绕"过弯道。在这段赛道中除了第一弯道需要点一下刹车保证足够的转向外其他路段的速度应该一直处于没有丝毫停顿的上升状态,而那一下刹车因为是为了保证足够的转向而点的,所以损失速度应该在 5km 以内!

第十课:基本弯道技术·泥地篇

要点讲解: 第八课学过了基本的弯道技巧,所以这一课就来说说过泥地弯道的技巧。相对于上次的泥地赛道,本课的难度可以说明显高了一个档次,所以一定要先适应一下路况再研究技巧问题。首先,车子在一上来就已经达到了 67km 的高速(相对于泥地赛道来说),而接着就是一个发夹弯,"外内外"的原理在此就要灵活的变动一下:从入弯口急点两脚刹车的间隙将方向迅速调整到与内道紧贴的平行方向,只要擦过内道后立刻紧扳方向并加大油门向出弯口的外侧冲去。难点在于那两脚刹车的力度与瞬间方向的调整,跟着辅助线多练习练习,难度是有一点的,只要克服这个难点将来在正式版中考拉力驾照就会很轻松了。

使用车辆:

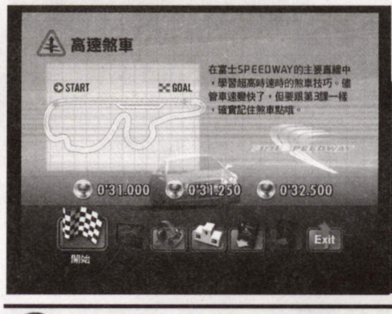
休息时间 1

一个轻松的小游戏,放松一下吧^^

游戏方式是把排成 8 字形的锥桶都用车撞到就可以了,也就是以最短的时间开一个 8 字形路线啦,经过前面那么多的课程,对于现在的你来说只要在弯道时将速度控制在 45km 左右就可以很轻松的取得金牌哦!

第十一课:高速刹车

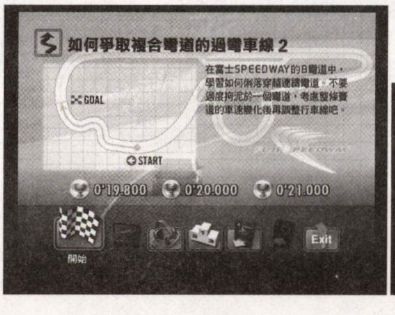
要点讲解: 很轻松的一课,主要目的就是要感觉一下在速度达到 250km 情况下的刹车效果。只要注意一下提示刹车的红色辅助线出现位置,到达那个位置后刹车不要一脚踩死,要由缓到急,这样停车的距离短,也稳,很容易拿到金牌的一课。



使用车辆:

第十二课:复合弯道的最速路线 2

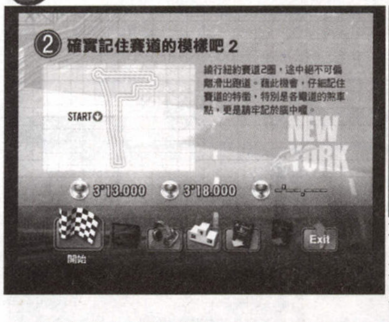
要点讲解: 本课要学习的是另一种复合型弯道的过弯方法。很明显,这段富士 SPEEDWAY 的弯道是不可能有一条准直线来通过的,但是找出连续弯道峰顶的理念还是主要的核心思想,峰顶对切。在这里仍然要提早贴住外道去判断第一二个弯道峰顶间的路线,在准备切入的时候就要果断的将速度降到 80km 甚至更低的 70km 来冲进第一个弯道,之后以一道缓弧线滑向第二个弯道的峰顶,最后借助扭力直接加足油门擦第三个弯道峰顶而过冲出符合区域!关键难点在快速、连续的转向和时机把握,基本要点是擦过峰顶就调整方向,不可有丝毫犹豫!过了这一课赛车第二阶段就毕业了,努力练习吧!



使用车辆:

第十三课：体验纽约赛道

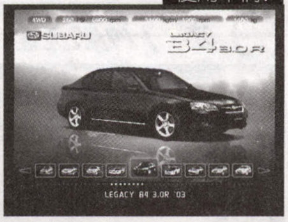
使用车辆：



要点讲解：这里是纽约的街头赛道，与以往的赛道不同，这种街头赛道的弯道几乎都是直角弯道，虽然在这里使用的赛车是一飚都到200km以上的赛车，但是绝对不要妄想可以100km以上过这些直角弯道！一定要抑止住自己的加速欲望，还要舍得减速。本赛道难点之一：第一个发夹弯道，在下一课将会重点学习过这个弯道的技巧，所以先体会一下这种弯道的特点吧；之二：复合型连续直角弯道，将先前所学所用都发挥出来吧！别被直角弯道所吓倒，稍微观察一下就可以发现在每个直角处都有相当突出的减速板可以利用一下，所以只要在上一课努力练习过的朋友再加上减速板，绝对可以最低以70km的速度过掉这个复合路段；最后一个最值得注意的地方就是在接近最后圆盘处的切入，最快的速度基本上是130km左右就可以很平稳的切入圈内道，但是一定要注意切入后的速度若降不到100km一下就肯定被甩出去！同时方向不断的调整！多跑几遍把这个赛道彻底了解透彻再继续下一课吧……

第十四课：克服コ字形弯道

使用车辆：



要点讲解：上一课所接触到的纽约赛道最大的难点莫过于这个コ字形弯道了，在此咱们来具体的说一下这种弯道的过弯技巧：在入弯口提前20M左右的地方就得减速到70km（甚至更低）直接打方向切入内道，压着减速板向弯道峰顶外侧滑行，紧接着就轻点油门保证速度、调整方向冲着出弯口的减速板再压着过去，就可以很完美的突破这个弯道了。需要多练习练习找找感觉，25秒的速度并不是很难达到的。

第十五课：直角弯道过弯技巧

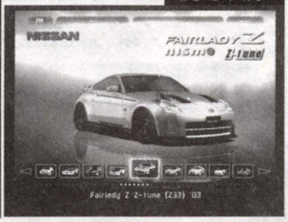
使用车辆：

要点讲解：到这里位置对于“外内外”的过弯技巧各位应该有一个很深刻的理解了吧，在这个由直角弯道组成的复合型弯道三段中就要求各位将“外内外”的技巧发挥到及至！同时在过弯的过程中对于油门的收放和车刹的点击节奏感觉要找好，基本上加上对减速板的利用后整个弯道过程中最低速也不应该于70km。努力练习吧！

第十六课：超高速的刹车与转弯

要点讲解：本课所用的车辆在最高速的时候可以飚到260km的超高速！而接着就是一个很急的弯道，首先让我们来看看在提速到260km之前会遇到哪些问题：首先起点的位置是处于一个小弯道的出口，紧跟着是一个很缓的弯道，若是原先我们所用的那些车辆的话，这段弯道就可以忽略过去，但是请记住现在用的是一辆真正的高速赛车！所以这里就是本课所遇到的第一个难点，整个入弯的过程中的提速可以达到180km，如果偏离提示辅助路线太远的话很容易就在出弯道的第一时间被甩出赛道去！180km速度对方向盘的限制绝对不能忽视！多绕几次；之后就是最大的难点：260km所面对的弯道。在刚上手的前几圈请一定严格按照地上红色辅助线的刹车点来刹车、丢油门和调整方向，基本上在进入弯道后的速度应该在80km左右，之后在90km~100km之间的速度脱出弯道，比较有难度，不过离第三阶段的毕业也不远了，努力练习吧！

使用车辆：



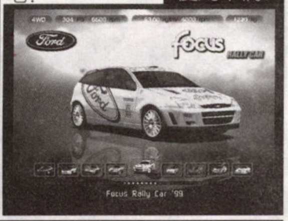
休息时间2

休息一下，休息一下^^（cloud：怎么听的怎么耳熟……）这次的小游戏是将放置成不规则散布的锥桶全部撞到，没有固定的路线，全凭个人技巧来冲刺最高记录！

第十七课：高速驾驶技巧·泥地篇

要点讲解：在适应过公路上高速驰骋之后让咱们再次回到大自然的土地上来换一下情绪吧。经过上次泥地上的基本弯道的学习后来看看本课的赛道会觉得相当的简单：）虽然速度已经到了最高150km，但是由于路况的原因，所以基本上可以拿这段路当作公路上的复合型弯道来处理，只不过对于方向盘稳定性的把握和松油门的节奏要求稍稍提高了一点，不过跑个两圈就肯定可以轻松找到手感，相信自己，去突破16秒的极限吧！

使用车辆：



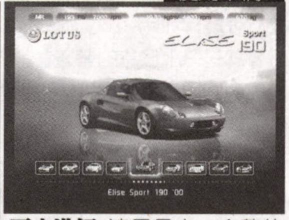
第十八课：高难度弯道技巧

要点讲解：进入第四阶段的学习就意味着内容就越发的接近真实赛车的难度。本课要学习的属于高难度发夹弯道的过弯技巧：内弯切入点的时机比以往普通切入点要迟一些，之后游离于内道边缘直至看见下个弯道峰顶再轻点油门脱出弯道。速度方面进入弯道后速降到50km以下较容易游动，很不容易掌握，多练练才能找到“游离”感。

使用车辆：

第十九课：迷你赛道练习

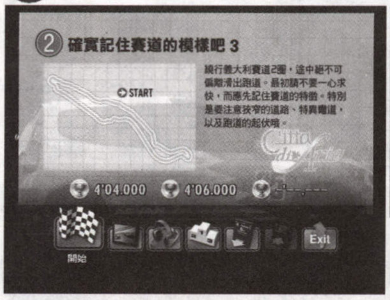
使用车辆：

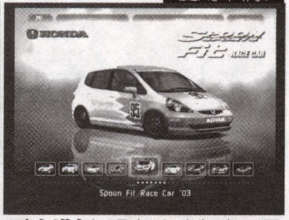


要点讲解：这里是由一个整体赛道节选特设的一个迷你赛道，由于赛道总体比较小，所以弯道与弯道之间距离相当短，请一定要注意短直线加速和入弯减速的冲突。在练习的过程中给人感觉赛道总体就像一个螺旋的连续弯道组合，没有什么需要特别讲解的，先跟着辅助线跑几圈，大致熟悉弯道感觉后就可以向金牌冲刺了。

第二十课：体验意大利赛道

使用车辆：





要点讲解：现在让咱们来到风情万种的意大利街头赛道逛一逛吧。细长、狭窄是这个赛道的特点，还有不少连续的复合弯道路段，不过还好，并不复杂，不足以当作最大的难点来对待。需要注意的主要问题是在于整个赛道的宽度，很容易因为一点点方向失误而擦墙导致无谓的速度丢失。方向还不能保证稳当的朋友可要叫苦了。

第二十一课：复合弯道的实战

使用车辆：

要点讲解：这里是曾经已经接触过的纽约赛道的后半部分，比上次学习复合型弯道的赛道要多出一段更紧密的连续弯道。前面三个弯道想必就不用多说什么了，何况本课所用车辆在速度上也没什么值得担心的惊人之处，最后多出来的那一小段要是单独来看的话也没有什么特别之处，在那个小发夹弯道处将速度控制在 60km~70km 就可以轻松到达重点，别被直角弯道所吓倒，心态平稳一点，46.5 秒的成绩就可以提高到 45.6 秒之内了。

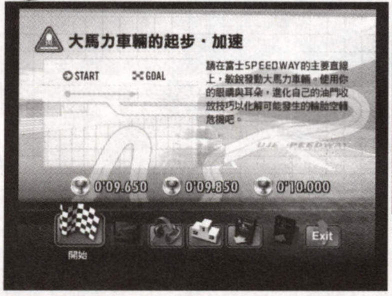
第二十二课：城市赛道的实战

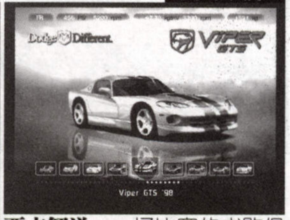
使用车辆：

要点讲解：回到狭窄的意大利赛道重点学习一下如何最快速的通过这种弯道。首先要明确的一点是：从一开始起步的路段就处于下坡上，完全不是我们先前概念中提前减速的距离，出弯以后就有一个近乎死角的弯道，最后还有一个发夹弯，所以在接触到第一个弯道时就得抑止加速的欲望，直到脱离发夹弯道之前速度都只能压在 65km 以下。

第二十三课：大马力车辆的起步·加速

使用车辆：





要点解说：一场比赛的成败很有可能会取决于开场起步的那一瞬间，所以本课我们学习赛车的起步。很多朋友都有一个潜意识的习惯：在比赛正式开始之前就一直按着油门不放，任由车辆自己冲出去，实际上这是不正确的起步方式，车辆的齿轮在空转后的一瞬间咬合只有很巧合的情况下才能达到较不错的起步速度。所以起步很有讲究，注意开始前调整油门的力度，当听到很有力的轰鸣时才是在比赛开始一脚油门冲出去的时候。多练习练习，找找感觉。

休息时间 3

再次进入休息时间，内容依然是撞到事先排列好的锥桶，不过这次是排成了一个迷你赛道形状，小心一点，撞到 100 个锥桶不会需要很长时间的。

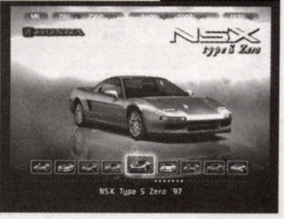
第二十四课：泥地驾驶

使用车辆：

要点讲解：本课要学习的是在泥地中一种非常规过弯方法，原来已经学过利用泥地地面来侧滑的过弯方法，这里要说的就是在侧滑中途改变车辆的方向并借势冲出弯道：在进入弯道并开始侧滑的时候油门要在松开刹车的一瞬间点一下，同时调整下一个弯道的方向，如果一直等到侧滑出弯道才给油门的话，在这么大的弯道面前必定会被甩出去，所以在确定方向后就要把握好，当速度降到 40km 左右就要果断的给足油门冲出去！

第二十五课：高速游走于锥桶之间

使用车辆：



要点讲解：这是 GT4 序章版的毕业课程了，学到现在的朋友应该发现：GT 系列也并不是那么难上手的吧：）本课内容是在排列好的锥桶间以最短的时间到达重点。作为毕业课程，似乎是简单了一些，但是，这简单的操作里面却包括了许多的技巧：要想走最短的路线，就必须紧贴着路过的每个锥桶，这点就看你对方向把握的手感了，点刹车、松油门等操作更是需要看你这二十多课来所学的技巧有多熟练。之后出现的隐藏教程才是对你真正的考验！在 GT4 正式版发售之前好好磨练自己的驾驶技术吧！

WILDARMS Alter code:F

ワイルドアームズアルコードエフ

回顾篇

WILD ARMS PLAYSTATION

累计消量:480000 1996年12月20日

1996年，作为系列的第一作，《WILD ARMS》登陆PS，拥有强大的动画片头，以及饱满的剧情和隐藏分支，同时该系列最大的特点原创指令一登场，瞬间吸引了无数FANS投向其怀抱。一度成为96年的热门话题。另外迷宫不再是单一的探索，出现了更多解密要素。本作ARMS的意思为：荒野的古代机械之遗迹。

WILD ARMS2nd:Ignitron PLAYSTATION

累计消量:280000 1999年9月2日

1998年，系列的第二作，《WILD ARMS2nd:Ignitron（燃点）》驾临PS，再次携强劲之势冲击着98年的游戏市场。比起一作，本作有了大幅度进化，起初的原创指令在本作近化为原创力量，而且种类繁多，魔法采用了纹章合成术，而武器也可以通过打造进行各种指数的强化。最为突出的地方，本作隐藏部分相较第一作来说，简直是天壤之别。探索隐藏BOSS、隐藏剧情、隐藏道具、小事件甚至成为了超越主线剧情存在的亮点。也因此，游戏性在这一作体现得淋漓尽致。本作ARMS的含义为紧急任务执行部队。

WILD ARMS ADVANCED3nd PLAYSTATION 2

累计消量:273000 2002年3月14日

进入2002年，系列的第三作终于凭借PS2强大的机能，为我们带来了一个更新、更强的WILD ARMS，也无愧于它的名称《WILD ARMS ADVANCED 3rd》。本作的世界依然和前两作一样，展现出类似西部剧的荒凉感。在系统上，进行了彻底的改头换面。除了一般系统界面更加亲切以外，战斗系统更让人瞠目结舌。首次采用了骑乘作战，可以骑着马进行战斗，防御力和反映力大幅上升（果然是西部牛仔）。另外，加入了道具育成系统，使得战斗的同时也能享受一丝丰收的喜悦。本作的隐藏要素较之2来说，可能略微有所减少，但难度却大大提高。最后值得一提的是本作音乐非常优美。

本作中arms的含义为“遗迹记忆中的技术”。

WILD ARMS Alter code:F PLAYSTATION 2

2003年11月27日

令人期待的最新作终于出现了！！但是这作的口号称为原点进化，而F的含义除了是first，同时也有着fake（伪装、欺骗）的意思，看来这作所展现的或许会和以往截然不同……

本系列的总设计师为金子彰史、人物设计是大峡和歌子、而音乐则是由著名的なるけみちこ负责制作。相信当年的那曲著名口哨曲：《荒野の果てへ》，至今仍然记忆犹新……

人物篇

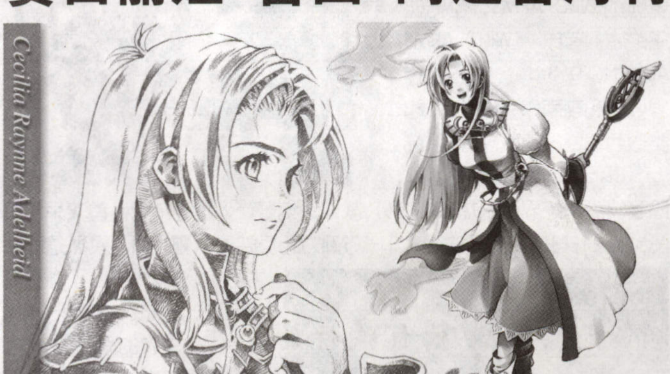
罗迪·拉古奈特

ロディ·ラグナイト
爱称:罗迪
年龄:15 岁
身高:158cm
体重:43kg
称号:ガンウォーリアー
使用武器:ARM
CV:铃村健一

接受完成世界各地的委托,这类旅行的冒险家,我们统称为:候鸟(渡り鸟)。罗迪也是这样的一员。

从过世的祖父那里继承的 ARM,虽然成为了他的武器,但同时也是极难操纵的。继承了古代侵略者魔族的力量的 ARM,对人类持有一定的负面感情,同样罗迪也遇到了这些困难。罗迪为人非常善良,洋溢着正义感,他过去的种种遭遇,将从现在开始变得日趋明朗……

赛西丽娅·蕾因·阿迪鲁海特



セシリア·レイン·アーデルハイド
爱称:赛西丽娅
年龄:17 岁
身高:162cm
体重:44kg
称号:クレストソーサレス
使用武器:杖、ロッド
CV:小林　早苗

赛西丽娅是能和拥有支配世界之力的守护兽(ガーディアン)互相交流的巫女,同时也是获得最高学术奖励的**アーデルハイド**公国的王女。在接受了秘宝"泪之碎片"(泪のかけら),为了探求那神秘力量的真谛开始了旅行。可是也因此被卷入了一场战争之中……表面看上去很冷静,但实际上却是单细胞的思维方式,谁对她好她便会很好的回报,有时却也会给她造成一些困扰。

扎克·凡·布雷斯

ザック·ヴァン·ブレイス
爱称:扎克
年龄:27 岁
身高:177cm
体重:63kg
称号:ブレードスナッパー
使用武器:片手剑
CV:关野　俊杰

不论何时都在寻求"绝对之力",专门发掘遗迹的候鸟。这就是扎克!

擅长使用单手长剑,运用高速的拔刀术击败敌人。由于对于自己的能力十分自信,所以看到有比他嚣张的男人一般就会冲上去动手了吧。可是,扎克的一切行动都基于两个字"复仇"。内心面比较昏暗。最大的可能就是为了复仇而追求力量,但真相如何谁也不知道。

片片ハンペン

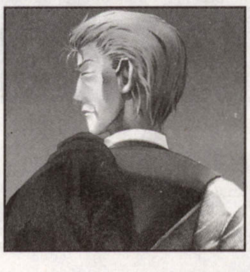
片片的本体其实是风之亚精灵的老鼠形态,也可以理解为老鼠风精灵吧。原本没有自我意识的,但一场事故脱离了风精灵的秩序体以后变得有自我行动能力。常常自称"知性派",在队伍遇到难题时会急于解答,经常被扎克作为肉弹掷出的奇妙生物。

艾玛エマ·ヘットフィールド

以 ARM 为中心,研究古代技术的疯狂学者。由于太强的个性,使得和她接近的人比较少。也因此得到了一个"不合群的人"的称号。目前正全身心投入在飞空机械的研究之中。有过离婚履历哦。

珍ジェーン·マックスウエル

表面上是能够为周围人带来欢乐的小女孩。但实际上是很强的候鸟,"**カラミティ·ジェーン**"的正体。常常会说出超现实的话语,极度的拜金主义者。但好像隐藏着什么,常常把一些情绪压在心底,不向人透露。



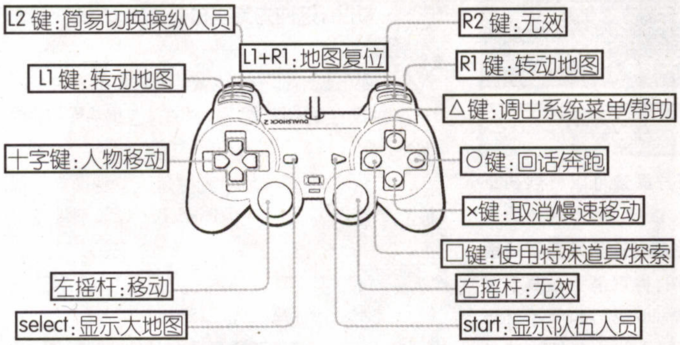
马克达连マクダレン·ハーツ

侍奉**マックスウエル**家的执事,如同珍的影子一样常伴她左右。从家事到战斗,超一流的全能人才。"**カラミティ·ジェーン**"的名号能在各地流传,他起了很大的作用。

为了报答幼年时候的恩情,宁愿自己地位没落也要竭尽所能的性格,使人敬佩。

系统篇

操作系统



菜单指令

道具(アイテム)
使用 L1/R1 可以进行道具种类切换
　　使用(使う)
　　交换(入れ替え)
　　整理(整顿)
技能(スキル)
　　附着(つける)
　　卸下(はずす)
　　整理(整顿)
阵型(フォーム)
自动(オート)
有自动(オート有り)
　　手动输入(マニュアル入力)
　　只会通常攻击(通常攻击のみ)
　　角色委任(キャラにお任せ)
无自动(オート无し)

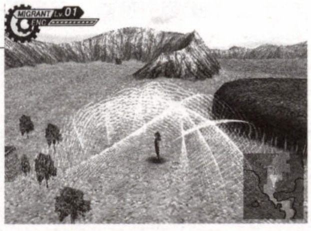
状态(ステータス)
　　人员状态キャラ(按左右键可以进行能力切换,按 L1/R1 可以进行人员切换)
队伍状态(パーティ)
　　遭遇回避数(エンカウントキャンセル回数)
　　战斗次数(バトル回数)
　　续关次数(コンティニュー回数)
　　击倒敌总数(倒した敌の总数)
　　给予敌最大伤害数(敌に与えた最大ダメージ)
　　记录回数(セーフ回数)
系统(システム)
　　关于 SAVE 需要找每个城镇的鹦鹉或者特殊记录点。

游戏系统

VIT 系统

战斗结束后可以恢复体力,升级以后自动补满。但是,如果战死的话,虽然 HP 还是会补满,但是状态为"最大 HP 疲惫",防御力下降 50%。

探索系统



在大地图上按□键,可以探索到未知的迷宫、村庄还有道具。前提是触发剧情。后期拿到可以在地图上显示迷宫和宝物的道具。那时候探索会轻松得多。

遭遇回避系统

在出现"!"的时候,按×键可以回避一次战斗,同时消费 ENC 槽能量(根据等级不同,消耗也不同)。而 ENC 槽可以通过战斗恢复。

注视系统

在学会注视能力以后,按住 R2+○就可以注视到哪些地方可以调查,注意,附近有可以调查地点的时候,主人公会自动转向那个方向,而且会有瞬间的黄光来表示可以调查的地点。

ARM 相关

游戏中主人公的武器只能通过改造来强化,改造地点必须在每个城镇的 ARM 改造工房,而改造技能弹数则必须通过特殊道具"アルターパーツ"来强化。

迷宫显示

当在灵峰ゼノム山上获得パーティーアイテム"ルートコンダクター"以后就可以从屏幕上得知目前所在迷宫的层数以 F00X 表示,并且已经走过的房间会用红色表示,未通过房间用蓝色表示。

剧情篇

苍兰的天空,仿佛伸手就能触摸。一望无际的葱绿的原野,除了有几处高低的山峦外,偶尔才见几簇不均匀的白色点缀其间,原野特有的清风拂过,绿意之间白色开始飞舞……

"告诉你哦,花儿们。今天大家能够重逢,都是拜你所赐呢。"白色的花丛中,金发长耳少女稚气未脱的脸上略显疲惫,但更多的是重逢的喜悦。

一边,扎着蓝色蝴蝶结的金发女孩眺望着远方,身后的执事轻声的说道:"我们是不是来得早了些了呢?因为,小姐出门的时候那么急急忙忙的……"有绅士风度的执事还想说下去,少女扭头瞪了他一眼:"什么啊!这么说是我的错喽?"

"呵呵,也不用这么说的啊。其实时间也快到了。"一旁观赏着巨大石像的绿发女子转过头来看看他们,富有知性的脸微微一乐,"还是和以前一样,根本就不能用常理来解释的家伙们……"说着的同时,眼中流露出一丝兴奋。

目光同时汇聚到了一起,远处,有个人影急急忙忙的跑了过来,而蓝色蝴蝶结的少女的视线,紧紧盯着远处的人影,终于按捺不住跑了过去。渐渐的,接近那个人了,可是她并没有放慢脚步的意思,一个直线从那人的身边穿了过去,只扬起了一片白色的花瓣带着清香飘舞着。女孩的脚步终于放慢了,眼前三个人影缓缓的靠近。她同泄气的皮球,女孩一下子坐在了地上,大口喘着气,断断续续的说,"哈~哈~哈~可恶,总,总是要人等下去……"来人没有说话,走到了她的身边停住了脚步,缓缓的伸出了手……女孩停住了喘气,抬起头看着他,小手放在了他的手心之中……

"终于……又见面了……"

Prologue 1

独自旅行的少年

绿色,从大地上缓缓的消失……

但是,已经逐渐荒野化的世界…法鲁盖亚(ファルガイア),在那残酷的自然环境和魔兽的威胁之下,人们依然紧紧拥抱着大地……

在那枯竭的大地上的匆匆过客,追求危险和浪漫的冒险者,他们被称为"候鸟"(渡り鸟)。

他们始终贯彻着自己的信仰,只为自己而活。有的为了追求战斗,有的则是为了探访遗迹、频繁信步于村镇之间……从彷徨于荒野转变成为了信仰而进行的残酷之旅。也许,他们才是整个法鲁盖亚最自由的存在……

在边境小村萨夫(サーフ)也有这么一个候鸟少年生活着,虽然稚嫩的脸上但却清楚的告诉别人:他也是从那充满危险的世界里走出来的胜利者,为了追求他所需要的,依然一个人旅行着……

“喂~应该是准备好了吧。”远处传来一声宏亮的嗓音，少年停止了刷马，回过头看了看。一中年男子朝着他不断的挥手：“辛苦你了~！那么快就能把要做的全部准备好。看来我这个牧场好像小了些。”男子半开玩笑的说道。然后走近少年，乐呵呵的说道，“虽然是村长介绍才雇用你这小鬼的，可没想到你办事还真利落。啊~不好意思，一直都叫你小鬼小鬼，还没问你的真实名字呢。”

“罗迪。（**ロディ**）”红衣少年爽快的告诉了他。

“原来，你叫罗迪……很不错的名字哦。”中年男子友好的拍了拍罗迪的肩膀，“不过说起来，你还真了不起。不输给大人的力气，强壮结实的身体，居然连马说的话你也能听懂，你还真是够努力的了。这样吧，住在这个村子，和我一起工作。~哈哈哈哈，玩笑玩笑啊~”男子说完，把手伸进了口袋套了半天，取出钱袋递给罗迪，“这是这次的依赖费用，好像不少呢，下次，萨夫村的事还要你多帮忙哦。”（消费道具**ヒールベリー**5个入手）“对了，村长好像有事在找你哦。今天谢谢你了，罗迪。下次还要拜托呢。”中年人朝他憨厚的一笑，罗迪的脸上也泛起了满足的笑容。在这个世界上，这种发自内心的笑容，真的越来越少了……

一进村长家，老村长便满脸堆笑的看着罗迪：“哦哦，罗迪，看来今天也很有活力啊。因为有你，我们也明白了马的心意……应该给你什么奖励呢……”村长说着，低下头住着下巴陷入沉思中，“从世界上的绿色渐渐消失的那一刻起，这个萨夫村也不例外。我们以前是依靠去西边的药草森林（**ベリ-ケイブ**）采草药过日子，曾经也有过繁荣的时候，但现状么……你也知道了……”村长苦笑着看看罗迪，眉角间似乎有些许忧虑，“隔壁的储藏室里面还放着当初去药草森林（**ベリ-ケイブ**）采药时用的定时炸弹（**セットボム**）。现在对我们来说，这种东西已经没用了，你拿去吧，也许对你以后的旅途有所帮助。”

从隔壁的箱子取出炸弹以后，突然听到有人在说话，回到村长的家中，看到村长正对一男子说：“没事，你继续说下去吧，这里的人都是同伴，不是吗？”

男子点点头，激动的说道：“托尼（**トニ-**）那家伙，违反了规定一个人跑到药草森林（**ベリ-ケイブ**）去了！”

“什么?！”老村长也吓了一跳，“那里现在已经不是药草的采掘地了，成了魔兽的洞窟。凭我们的力量能做什么呢？……总之，这件事先保密，我会和村里的大家解释的，注意，保密！不要再引起无谓的混乱了。”

男子点点头走了出去，村长看了看罗迪，愁眉苦脸的说：“如你所听到的，希望你也不要和大家说托尼外出的事。在想出解救的方法之前，不能再让村人精神上有多余的动荡了。”罗迪点点头，可是看着村长如此焦急……眼下能行的方法只有一个了……

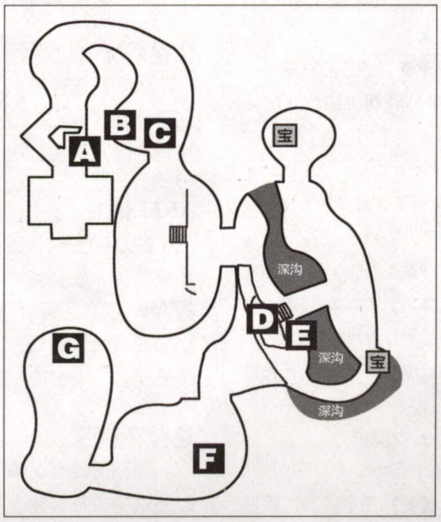
Check Point

初步熟悉下系统，村庄里面的桶和箱子都能调查。

1、和トニ-对话
2、和村长对话
3，得到定时炸弹
4，前往药草森林（ベリ-ケイブ）

ベリ-ケイブ

使用探索系统，往西方探索可以找到药草森林（ベリ-ケイブ），进入以后，发现刚才的男子已经在里面了。果然，他是在这里拜托罗迪前往寻找托尼，选择接受委托，得到消费道具ラッキ-カ-ド ×3（或者ネクタ-ル ×3）和マイグラントバッジ、而マイグラントバッジ拥有感知附近敌人的能力。



地图攻略

A：用セットボム可以炸开箱子得到ヒールベリ-
B：利用加速奔跑从高出跳下，取得宝箱内的道具
C：炸开看板前进。
D：下楼梯可以取得道具 1ギミルコイン×10 （记录用道具），注意掉到深沟里面是要重头开始的。
E：从 6F 右侧撞击楼梯可以打通前往 8F-B 的路
F：继续炸开箱子得到恢复道具
G：在 9F 遇到托尼，用炸弹炸开大岩石（需要 8 颗）

拿到药草以后，罗迪和托尼离开，在一阵震动以后，两人终于来到了出口，而此时，村长等人好像想出了解救托尼的方法……于是带着村民扛上劳动工具前往洞窟。在洞口，村长责备了小托尼几句，可是看在他一心想给父亲治病的心，还是原谅了他。“都是罗迪的关系，托尼才平安返回。”这句话说的罗迪有些不好意思了。可就在众人要离开之际，魔兽出现了。

BOSS

作为本作第一个 Boss，基本就是给玩家热手的，利用ロックオン→ブ-ステッドシエル的组合攻击很容易搞定。

“了不起啊！居然能打败这么大的魔兽。”托尼在看完罗迪的战斗以后，大声尖叫了起来。刚想上前，却被人拉住。只觉得大家的神情都变了……

“你那个力量……不就是给村庄带来灾难的力量吗？”先前的牧场大叔指着罗迪说道。

“我知道！那个力量就是传承里记载着的 ARM！从 1000 年就被禁止的破坏之力。”

“为什么?为什么会拿着那种东西来我们村庄……如果，这种力量在村中使用的话，那后果简直是……”

“那么说，刚才的地震也是 ARM 所引发的吧！看来让封引的魔兽苏醒的也是 ARM 的缘故！”众人开始不断指责罗迪。

“不对！不对！！那个力量是这个哥哥为了保护我才使用的。” 托尼握紧了小拳头凝视着众人。

“你可以欺骗托尼！！ 但是你骗不了我们！！”牧场大叔继续指着罗迪。

“够了！！这里不是争论的地方。”老村长看了看众人，而后缓步走向罗迪，“罗迪……谢谢你带回托尼。但是带着这种危险的力量进入村子，还有刚才的地震，这都是事实……在我们这个和平的村子里，是不允许有 ARM 之类的力量存在的。从现在起，你将不被允许再跨入我们的村子了，有异议吗？”

看了看村长略带渴求的眼神，又瞅了瞅他身后怒视自己的村民，罗迪下定了决心……

少年为了保护人们而使用的振奋之力，ARM、可人们却因为这个而疏远了少年。

现实往往与理想背道而驰，但自己拥有破坏之力，那从远古就流传下来的禁忌之力 ARM，却是不争的事实。

在没有了解自己与生俱来的这股力量的实质之前，少年开始了荒野的流浪——只是为了寻找能够容纳他的方寸之地。

Prologue 2 财宝猎人

巨大的遗迹神殿，一男子和一只老鼠模样的生物缓步进入。男人环顾着四周，脸上颇显得意，倒是肩膀上的那只老鼠说道：“难道说这里不是‘记忆的神殿’吗?? 为了得到这个情报可是花了大价钱了。”“什么啊？片片。你又知道什么了~”男子用带有挑逗的语气问了问。

“当然知道啊~这里是有名的遗迹，还可以抓到魔兽的地方。”老鼠神奇的在肩膀上跳来跳去。

“罗嗦~我的直感告诉我，这个遗迹从一开始就好像要告诉我什么。”男子瞪了老鼠一眼。

"哈~看来你无论如何也不相信知性派的我说的话了。"片片耸了耸肩膀，尾巴摇晃个不停，"这里怎么看都像被前人遗弃的，一定是个'干枯的遗迹'。就算有什么宝藏，也一定是不值钱的东西。想想看情报费用，怎么都是个亏本买卖。"

"我说……你就能不能说些别的？"男人索性不看老鼠。

"简直是个顽固不化的家伙……你这一路上还有需要我的力量的地方呢。"

"反正来都来了，不如调查一下吧。嘿嘿，总比没事要好。……'绝对之力'，无论如何我也要得到手。"

男子来到一台机器前，盯着看了良久，"那个，片片啊，这到底是什么东东？"说完刚想碰，片片大叫着几步跳了下来："不要乱动！"说着在键盘上来回跳了几下，"这个，还是包在我身上吧。操作……恩……应该是这样子的。"

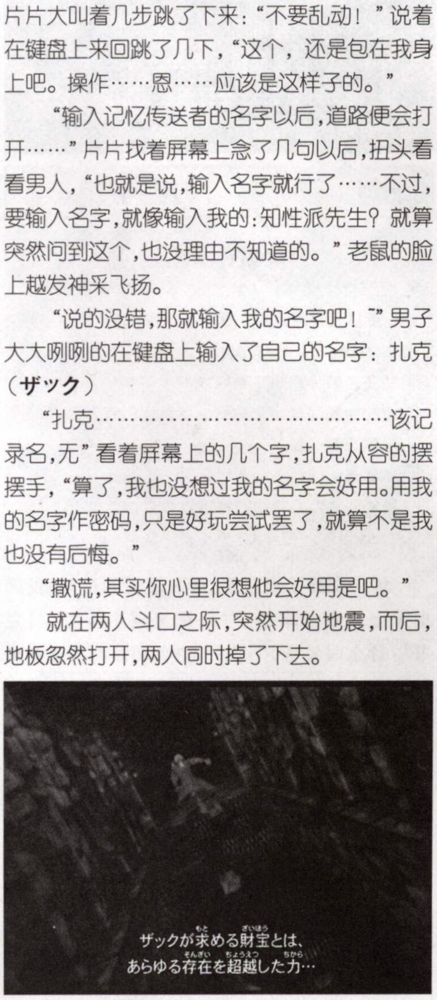
"输入记忆传送者的名字以后，道路便会打开……"片片找着屏幕上念了几句以后，扭头看看男人，"也就是说，输入名字就行了……不过，要输入名字，就像输入我的：知性派先生？就算突然问到这个，也没理由不知道的。"老鼠的脸上越发神采飞扬。

"说的没错，那就输入我的名字吧！~"男子大大咧咧的在键盘上输入了自己的名字：扎克（ザック）

"扎克……………………………………该记录名，无"看着屏幕上的几个字，扎克从容的摆摆手，"算了，我也没想过我的名字会好用。用我的名字作密码，只是好玩尝试罢了，就算不是我也没有后悔。"

"撒谎，其实你心里很想他会好用是吧。"

就在两人斗口之际，突然开始地震，而后，地板忽然打开，两人同时掉了下去。



就算有各种各样危险的考验，财宝猎人的身影总是出没于遗迹探索的最前线。扎克所追寻的财宝并非一般的宝藏，那是一种超越一切的力量，"绝对之力"。但是，那又在哪呢？真的有魔剑吗？真的有封印魔族的招数吗？什么都不考虑，只是一心追求着。就因为直到今天，还有着那种把"力量"握于手心的梦，在那些古代遗迹已经启动的致命陷阱面前，依然可以看到扎克灵活的身影才穿梭着……

记忆の遗迹

地图攻略

A：输入自己的名字以后，发生事件

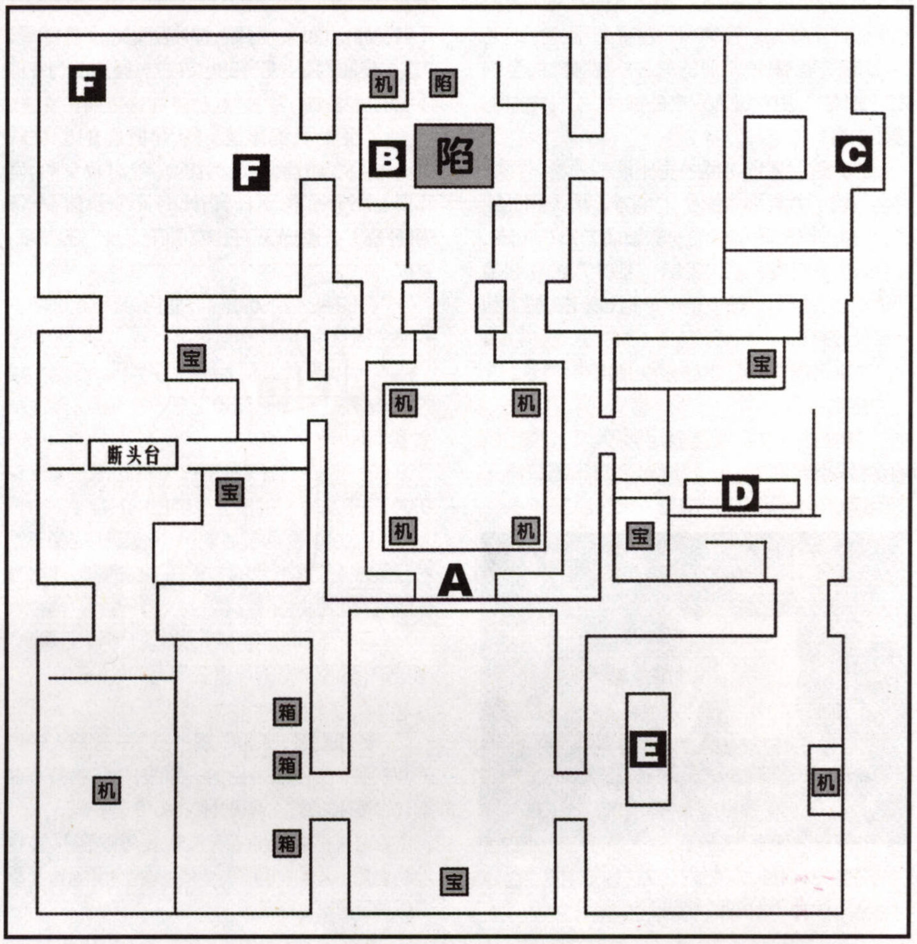
B：打开 B 的开关，通往 3f 的门会打开

C：把片片投掷出去以后打开开关

D：加速奔跑冲过断头台

E：举起箱子投向机关

F：站在其中一个开关，然后投掷片片撞击另外一个开关。



返回 1F 以后，用箱子砸向 4 个机关以后，中间的圆柱变成了水晶体。好奇的扎克上前触碰，没想到被一股强大的力量反弹了回来。"看来这是遗迹的责任人对我们解除机关以后的褒奖？"片片讽刺的说了句。"别罗嗦了，搭档~人生航路多波折，不过这种交给我们几下就可以搞定了~"扎克看着眼前这股强大的力量，眼里反而流露出一丝兴奋。

BOSS

这个 Boss 攻击力比较高，注意恢复。进攻方面，还是使用アクセラレイター→スピードフィング的组合攻击。两下就可以搞定。

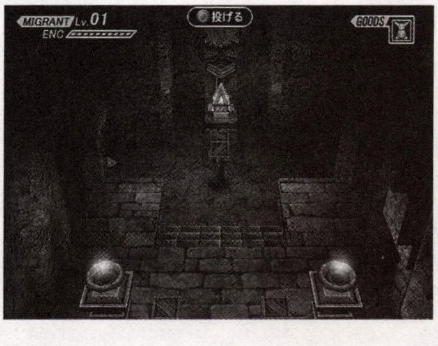
战斗胜利以后，继续触碰水晶体，会被传送到一间屋子。在一台机器前，扎克像个老手似的摆弄着，一旁的片片则是喜忧参半的看着他。可是在摆弄了一阵子以后没有什么反应，一生气，扎克抡起一脚就踢在机器上，谁知这一脚却把机器给"踢"动了。

"看来责任人要出来了！"扎克神色专注的看着机器。

"这个……精灵（エルウ）？还是从没见过的那种。"片片注视着机器上显示的人型说道，"这是距今很早以前的事了，古法鲁盖亚存在着的亚人种。把不可能变为可能，有着丰富的魔导知识，对'自然界之理'了如指掌的上位种族，没想到，这个遗迹居然是亚人种精灵的杰作。"

"那，这家伙就是那个精灵？"

"嗯……这只是他们的投影，只是利用现在已经失传的技术将自己的影像投射到光源之中而已。"



“这个机械应该是他们用来传递情报的装置了。”

“对于机器的使命来说，就是向后世传达当时的讯息了吧。……原来如此，所以这里被叫做‘记忆的遗迹’。”

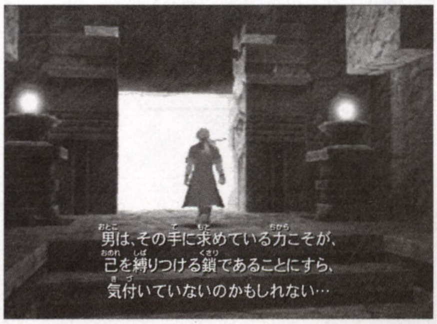
突然，扎克觉得一阵头疼，很吃力的说着，“那群精灵们在絮叨着什么……不！好像直接就在我的脑子里说话……”

“去追寻利利蒂亚的踪迹，利利蒂亚（**リリティア**）呼出的寒冷气息，那冰冻的双臂。全部都是破坏的能力。在精灵们曾经遗留的土地上寻找能够容纳利利蒂亚的棺木，那呼啸而至的死之暴风雪，引导进入灭亡的鼓动，那股绝对的破坏力量！”

扎克重复着刚才脑子里出现的话语，而后神色恍惚的看着那个影子，“刚才，精灵们说的话，相信没错的吧……绝对的破坏力量……喂，片片。”说着看了看小老鼠，“那个容纳利利蒂亚的棺木在哪？不是不是……相对来说，那个利利蒂亚是什么来着？”

“看来这个，是我唯一不知道的事情了。”片片摇摇头。

“是么？不过有那些就足够了。”扎克自信的看看影像中的精灵，“‘绝对之力’，看来终于有用这双手紧紧抓住他的那一天了。”



“扎克，得到了‘绝对之力’以后，你准备做什么？”片片不解的看着他。

“那个啊……不管干什么，先得到他吧。找寻利利蒂亚的棺木吧，片片。”

当“绝对之力”入手时，男人有他非做不可的事。

那就是，赎罪。

斩断束缚在自己身上那条名叫“过去”的枷锁……然而在那之前，他又在追求着什么呢？

相信在“绝对之力”的指引下变得模糊的未来，也就只有追寻那股力量才可以去到的未来吗？

男人在用那双手追求那股力量的同时，说不定还没注意到他也给自己带上了又一副沉重的镣铐呢……

Prologue 3

修道院的少女

“巫女啊……”昏暗中，一个沉重的声音低低叙述着。

“在，叫我吗？”飘浮于空中蜷缩着的少女

兀自说着。而后一睁眼，伸展身躯看了看四周，“这里是哪？我不知道的世界……但是却有一种怀念的感觉……”

“接受我的愿望……守护兽的少女啊……”那个声音继续低沉的说着，“巫女啊，向我奉上那个名字，这样，古代的契约便能再一次的缔结。”一团光芒在少女面前无规则的发散，聚拢……

“在叫我么？那你是谁？而且，我不是你所说的那个巫女……”

“快点，巫女。献上那个名字吧。在这个世界，法鲁盖亚被黑暗笼罩之前……巫女，献上那个名字吧……”

“…………我的名字……赛西丽娅（**セシリア**）”少女轻声的报上了自己的名字。

“巫女啊，赛西丽娅啊……去封印的图书馆将我解放吧，继承我的力量……”话音一落，光芒便将赛西丽娅笼罩其中。

“等一下，你是谁？封印的图书馆又在哪？”光芒中，赛西丽娅的声音变得无力，渺茫……

“赛西丽娅，赛西丽娅……”一旁有人轻声的呼唤着。赛西丽娅猛地一睁眼，看了看教室课堂，恍惚的说着，“原来，刚才那个是梦啊……”

“啊……看来你的突发性妄想癖到17岁也没有治好，这是真的了。”同级生的霍丽看了看她颇显无奈。

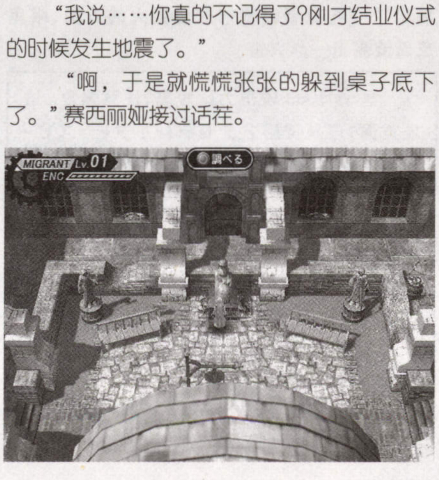
“那个，到底怎么了？霍丽怎么也趴在地上，哦，你也有那种嗜好啊……”赛西丽娅茫然的看着她。

“不是和你的那种嗜好属于同类！”霍丽生气的捶了下地板。

“啊……那样子啊……”赛西丽娅天真的笑了笑。

“我说……你真的不记得了？刚才结业仪式的时候发生地震了。”

“啊，于是就慌慌张张的躲到桌子底下了。”赛西丽娅接过话茬。



“对对~没错，就是那样子。”霍丽笑着点点头。

但是……那个呼唤我的声音，叫我巫女的声音，到底是谁……赛西丽娅想着出了神。

“啊！你又来了！！”霍丽望着她那一副傻傻的模样拍了下地板，“不管了，在回城之前这种傻样还有几天，但是，在出发之前不要再发呆了，千万不要耽误了出发的日子。”

“……该做的……什么啊？”赛西丽娅木木的看了她一眼，而后又陷入了思考：如果那不是梦的话，那叫我的人是谁呢？那个声音要向我传达什么呢？封印的图书馆，这又是……看着霍丽脸上渐显愠色，赛西丽娅连忙摇摇头，笑道：“谢谢你，我好像并没有在发呆呢……”说着，就准备抬头站起来。

“砰——”一声沉重的撞击之后，赛西丽娅的声音已经有点打颤了：“疼疼疼疼疼疼……”

“所以，你除了发呆就不会做别的了……”

Check Point

1，前往图书馆和トリッシュ会话可以得到イベントアイテム“四人の魔女　第一章”

2，和シスターマリー会话

3，和アンジェ师会话，在水晶球面前使用泪のかけら，パーティーアイテム“エイミングデバイス”入手

4，和ペレイラ会话

5，对中央的石像使用泪のかけら

6，进入打开的门，对着石门使用泪のかけら，进入封印的图书馆。

封印の图书馆

地图攻略

A:得到特殊道具ティンダースタッフ，使用泪のかけら可以回到修道院。用ティンダースタッフ点燃蜡烛，打开大门。

B:站在台阶上点燃三处蜡烛

C:点燃中间和最两侧的蜡烛以后大门打开

D:迅速点燃蜡烛

E:对着石像使用泪のかけら

F:按住开关以后转动摇杆可以改变楼梯位置

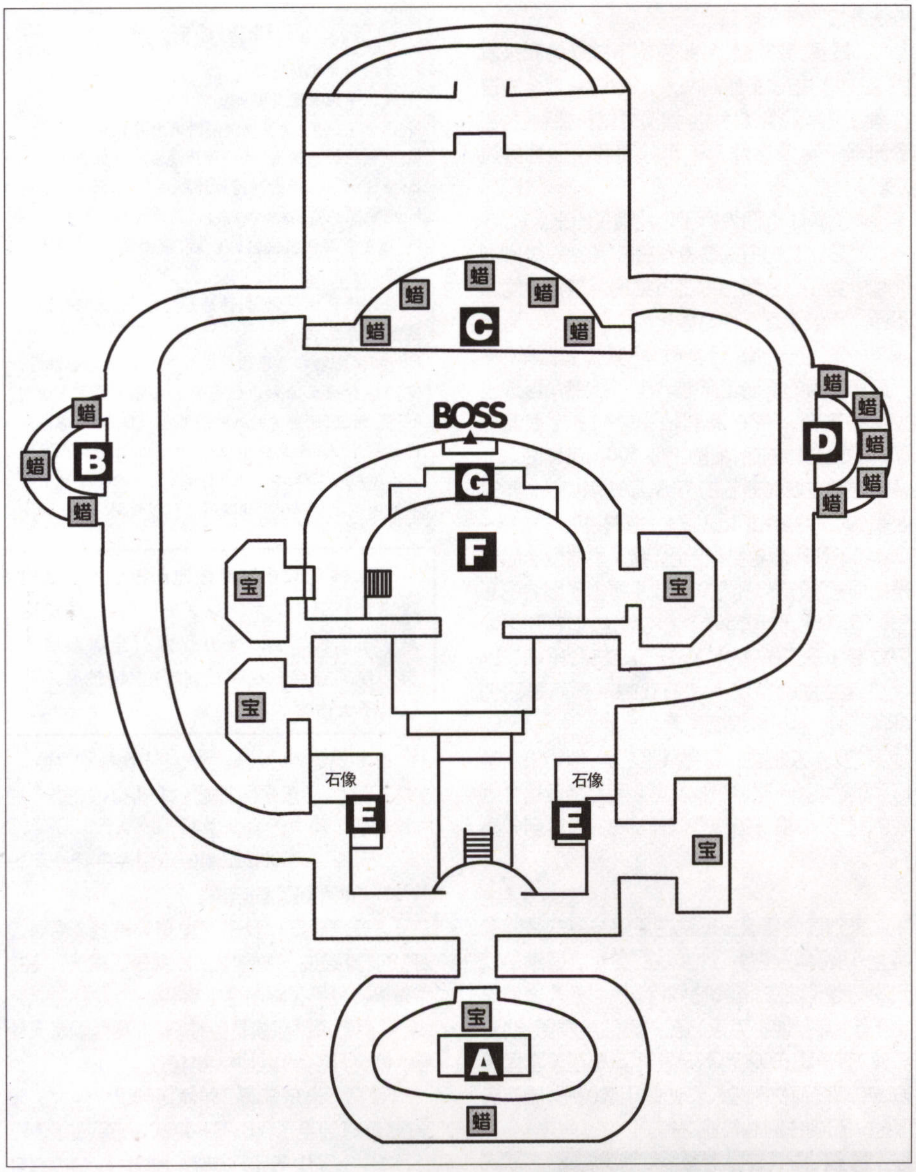
G:在G处输入密码ガーディアンブレード

终于来到了最底层，进入最后的房间，发现桌子上放着一本书，“‘火星灵（ネルガル）之书’？什么时候有这个的？”赛西丽娅翻看这本略带诡异的书籍，“记载着古代妖魔的书……从魔力中诞生，以魔力为食。这就是火星灵……”

突然，书本自己翻动起来，并且传来一个声音：“来这里的访问者，是为了追求智慧和力量的人吗？还是说，是水之低语（水のささやき）吗？不管是谁……只要翻阅这本魔力之书，全部要成为火星灵的食物！”

BOSS

Boss会召唤分身，而且魔法攻击对其无效。一定回合后会发生事件，得到水のささやき的能力。然后就可以对其一击必杀了。注意：水のささやき需要FP50%才可以使用。



“巫女,守护兽的巫女,赛西丽娅啊。”在消灭掉火星灵以后，那个梦中的声音再次低吟，“你终于听见了我的倾诉,将我的力量解放。”

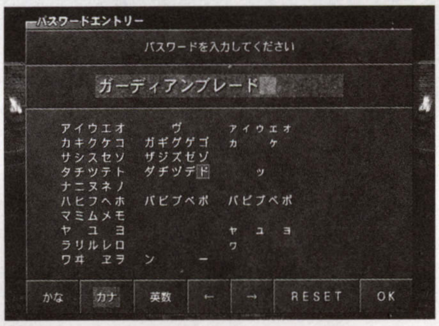
“呼叫我的声音……你到底是……”

“我是水之守护兽,西多鲁达克(**シド ウルダーク**),在遥远的从前,就被**ネルガル**的魔力封锁在书物的牢狱之中。和我们心灵相通,泪之碎片的继承者,我们的巫女……千百年以来,当这个世界,法鲁盖亚将被黑暗所关闭的时候,巫女……你的胸中可曾激动? 是否听见了天空海洋的叹息? 是否感受到了大地和疾风的愤怒?”

“听得见……也能感觉……仿佛泪之碎片把我和他们联系在一起……” 赛西丽娅双手紧

紧贴在胸前。

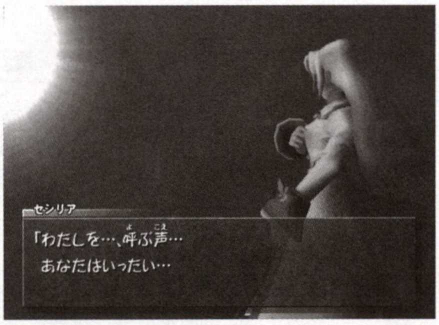
“巫女啊……我的身躯供你使用,全部的生



命如川河汇聚，一起化为对钢之威胁的战力……赌上法鲁盖亚的天地之命的战斗，再次开始……已经死亡的利利蒂亚之门将被打开,宣告终结的使徒前往拜访,屈辱已经退散,剩下的仅仅是交托的使命……”

光芒一闪,赛西丽娅看着手中的书,喃喃自语:“利利蒂亚……到底有什么意义呢?还有,巫女的使命……不,作为阿迪鲁海特(**アーデルハイド**)的王女,还有使命在等着我。”少女看着手中的书,思索良久……

走出封印的图书馆，修女玛丽已经等了她



好久,慈祥的看看她,“欢迎回来,赛西丽娅。”

“你都知道吗?”赛西丽娅略显惊讶。

“嗯……我什么都知道。你现在背负着以往都不曾有过的巨大命运。受泪之碎片的引导,一定经历令你人生改变的转机。古来,拥有阿迪鲁海特血统的女性都是可以和守护兽心心相通的人,也就是巫女。而且,为了这个承受巨大的命运,需要艰苦的磨练自己……”

“嗯,我也是……”赛西丽娅点点头。

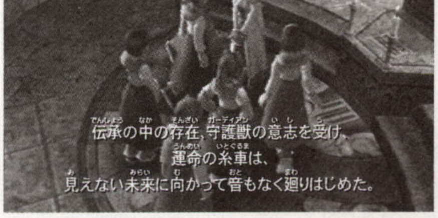
“是啊……你一直都是一个很努力的小女孩。从今往后,谁也不能替代你的苦难,但是却可以帮你减轻一些痛楚。赛西丽娅……你背负的命运将会引领你找到和你志同道合的朋友,那时你的负担会略微减轻,而心胸也会开朗,去承担更多的东西。”

“朋友……作为阿迪鲁海特的王女,我也想过拥有朋友,但有可能找到么?”赛西丽娅有点失望的低下头,而后抬起头,诚恳的看着修女,“修女,请教教我,我该怎么做?”

“怎么做啊……朋友不是做出来的,而是用心交流得到的。你的母亲,也是拥有阿迪鲁海特血统的女性，她就在这个修道院里结识了了不起的同伴哦。”修女的眼眶有些湿润,可看着赛西丽娅的眼睛也有点红红的，便眨眨眼把她逗乐,继续说道,“时刻保持笑容,不要忘记哦。你应该对自己更加自信，这样你周围的人会有越来越多喜欢上你。”说着，拉住了赛西利雅的双手,“以前你是作为阿迪鲁海特的王女生活,但以后,你只是作为你而生存。所以,从今往后你的命运,你的脚步都要靠你自己决定,懂了吗?”

“嗯！那，我去了。”

修道院门口，众人看着将要离去的赛西丽娅满是感慨，从大家的眼神里流露出的那份依赖,言行上的那份不舍,赛西丽娅都记在心中。如同霍丽说的那句话一样：“我们，是朋友。”



接受在传承中存在的守护兽的意志，编制命运的纱车，正朝着那看不见的未来悄无声息的勾勒着一张奇妙的画面……

Story

荒野遗迹的古代兵器

整理完行李，准备离开的罗迪在村长家里屋传来一阵讨论：

"意见整理出来了，那个少年必须离开这里。先前让少年留在这里造成的一切后果，责任我来承担，希望大家把我的意见传达下去。"村长的声音已经有点嘶哑。而其他人依然想要追究罗迪给村子带来危险的责任。就在正要说下去的时候，罗迪一声不发的进了屋。

"看来你也听到了，那么……把在这里的房钱给了，然后你就离开吧。"村长无奈的看看他。

罗迪点点头，走了出去。

"从村子往南走吧，穿过森林，应该可以到达阿迪鲁海特。"老村长把最后的消息告诉罗迪，语气有些难过，"像你这样身手的候鸟，在这个边境村庄是埋没了……应该去大一些的地方才有更好的发展。"

看着村长，罗迪深深的鞠了一躬，闭上眼，深呼吸了一次，迈步准备出村。

"哥哥~!!"远处传来托尼的声音，罗迪一回头，托尼气喘吁吁的跑过来，"你救了我，可我却没办法帮你，我比村子任何人都要相信你，喜欢你。可是我这样的孩子却什么也做不了……谢谢……我能说的只有这个了……不管别人怎么说，我都会想你……而你，应该不会回来了吧……哥哥，再次，非常感谢。"

看着托尼脸上纯朴的笑容，罗迪欣慰的点点头……

Check Point

穿越森林，来到一处海边探索就能发现阿迪鲁海特。

刚进入阿迪鲁海特的市街，就看到一人匆忙的背着伤者跑到镇上，好像是作业中的挖掘现场发生意外导致的事故。从他们的口中得知整件事情的负责人叫艾玛（**エマ**），应该先向艾玛去汇报。可是罗迪认为他们应该先带伤病去看医生。可刚想说出口，那两个人早已跑得没影了。

进入工房地下室寻找艾玛，可是她对发生那种事故并不觉得意外，因为她是付了钱的，事故什么一律和她无关。就在此时，先前的两人跑了进来，大呼小叫的说着："利利蒂亚之棺出事了。"

"哎呀呀……自己周围的这种纷争还真让人头疼。"艾玛摸了摸脑门，而后正色的说道，"以后别大呼小叫，先报告状况。"

从那人的口中得知由于地震的关系。内部墙壁的一角损坏，而从破坏的地方看起来，里面好像是魔兽生活的地方，作业人员中有被魔兽袭击的人，但没有生命危险。

艾玛思索了片刻，立刻摆出一副老大的派头，把手一挥，"组织有战斗经验的工作人员，进行魔兽驱逐作战。"

"不行……工作人员怎么可能和魔兽对抗？而且魔兽的数量众多……这样下去，我们就没办法继续工作了。"

"好了，我知道了，魔兽的事就交给我来解决。"艾玛指了指他们两人，"你们只要全力进行遗迹整修工作就行了。博览会就快要到了，那个时候一定要让沉睡千年的利利蒂亚苏醒过来。"

"了解!!"两人行了个礼跑了出去。

而后，艾玛扭头看着罗迪，"那么……刚才你也听到了，我所指挥的发掘现场这种小问题不断，不过看起来你好像是一个年轻的候鸟哦……一个人出外旅行？能战斗的吧。怎么样？接受遗迹魔兽的退治工作吧。"艾玛的嘴角浮现出狡猾的笑容，"现在利利蒂亚之棺一定很混乱了。如果成功的话，报酬给你5000，不错吧。"

想起进城时遇到的伤员，罗迪点点头。同时心想：或许地震和自己也有什么关系呢……

"不要只想着责备自己，脑子里的概念应该是如何把工作做好。"艾玛似乎看出了罗迪的心思，"也许吧，你也有你个人的想法，但在那之前只要专心于工作就ok了。我叫艾玛，虽然是这个遗迹发掘的负责人，但我的本质可是研究ARM的哦，对机械很擅长。"

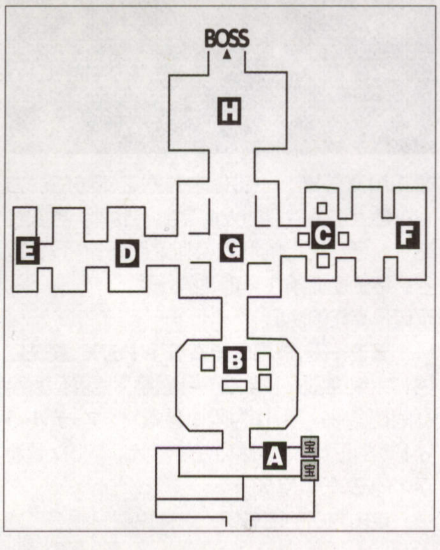
"我先去北面的利利蒂亚之棺，你如果准备好了的话，就随时过来找我吧。利利蒂亚是个危险的地方，你最好去找些同伴。"说完，独自先离开了。

来到宿屋可以发现又在那里发呆的赛西丽娅，罗迪将情况告诉了她以后，赛西丽娅满是欢欣的同意了要求：和罗迪同行。然后在阿迪鲁海特王城内，发现扎克正站在一扇门前发愣，他对罗迪的突然出现感到不安（毕竟是在王宫里做贼，笑），但很快明白了罗迪的用意以后，便答应了他一起前往利利蒂亚之棺。

Check Point

1，去ARM改造屋地下室和艾玛说话
2，回宿屋和赛西丽娅说话
3，去王城找到扎克会话
4，前往利利蒂亚之棺

利利蒂亚の棺



地图攻略

A:使用炸弹炸开宝箱
B:在正中央设置8颗炸弹
C:用ティンダ-スタッフ同时点燃4枚蜡烛
D:站在一处开关上，利用片片撞击另一处开关
E:按住×移动，最后利用片片打开开关
F:把右侧的箱子推到中央，利用片片打开机关
G:当左右两侧机关打通以后，拉动G的扳手打开大门
H:往左转动扳手两次，而后站到中间，大门打开后进入开始boss战
PS:如果先前和艾玛回答连续选三次第二项以后，艾玛便会提出加入，但是会将报酬从5000减到1000。而且，遗迹中的某些门就可以打开，能够得到道具：リヴァイブフル-ツ、1ギミルコイン、EX.ファイルキ-、4000ギャラ。注意，艾玛的特技必须要从敌人身上downlowd以后才可以使用。

Boss

Boss的攻击顺序按照かみつく（物理攻击）→"ディフェンシブチャ-ジ"防御姿态，下回和エレクトリッガ-(全体魔法攻击)，他的弱点是水属性，依靠水属性魔法可以给予大伤害。

胜利后进入会发现巨大的古代机动兵器。

"这个，应该是巨神吧(**ゴ-レム**)吧。"片片看着这个巨大的家伙说道。

"巨神……1000年前传承里说的那个巨神吗？"赛西丽娅喃喃自语。

"等，等等!! 我来这里是要寻找'绝对之力'的。难道说，'绝对之力'就是这家伙?"扎克看来接受不了眼前这个事实。

"但看来就应该是巨神吧。"赛西丽娅天使般的微笑几乎可以让扎克崩溃了。

"搞虾米东东啊~居然搞到这个巨大的笨家伙，就算到手了我也不一定认为它会动!"

"生气了生气了~"肩膀上的片片有点幸灾乐祸的味道。

"先把消息告诉艾玛博士吧。"赛西丽娅继续微笑着说。而扎克已经陷入崩溃境界了……

来到艾玛博士那里，她听了消息以后和罗迪等人一起来到巨神处，艾玛说出了这就是1000年前的遗产，这次的发掘作业的目的就是为了让它重见天日，参加博览会展出。而后缓步走向巨神，伸手抚摸着那冰冷的外壳，"在以前，当法鲁盖亚还被绿色所笼罩的时候，为了抵抗魔族的侵略者而建造的八台巨神，你们听说过这个吧……在那场激烈的战争过后，世界荒废了，巨神也被封印了起来。但尽管如此，依然有不少候鸟们为了找到它而四处探索遗迹。我根据那些遗迹得到的资料和情报也制定了新的巨神发掘计划。"

"我还认为，这里就是我要找的'绝对之力'的场所。"扎克耷拉着脑袋，失落的说道。

"这么巨大的东西怎么运出去？难道说，它自己会动？"赛西丽娅疑惑的看着艾玛。

"很可惜，巨神现在不会动，至少以我的技术而言还办不到。所以，只能用最原始的方法将它运出去。"说完对着手下两人叫道，"快点准

备，放心，这家伙没那么容易损坏，所以，轻松些的干吧。”

伴随着机器的轰鸣，地表的震动，巨神被吊出了遗迹！艾玛深情的看着巨神，缓缓的说着，“这孩子的名字就是利利蒂亚，这么看起来是不是觉得很可爱呢？虽然目前和摆设差不多，但历经了那么久依然如此坚固真的不简单啊。我和作业员们突击赶工就是为了要让这孩子参加古代文明博览会呢……”看着艾玛有如母亲般慈祥的面容，众人都笑了，虽然扎克的笑有点不自然……

回到阿迪鲁海特，赛西丽娅问道：“那个巨神，利利蒂亚动起来是不是会有危险？”

“巨神作为战斗兵器的使命已经结束，如那博士所言，他的机能已经全部停止了。”

听了片片的回答，赛西利娅不仅联想到西多鲁达克说的话：法鲁盖亚的战斗将会展开，还有那个钢之威胁……如果那不是说利利蒂亚的话，那又是什么呢？

“收取报酬是明天，博览会开幕也是明天，等拿了钱以后，我又会和我的搭档去寻找我要的东西了。”扎克看了看两人。

“好不容易走在一起，又要分开了吗？”赛西丽娅有点不舍。

“候鸟的真谛，就是独自在那一片的天空下生存啊……”

回到宿屋休息以后，赛西丽娅准备告辞，“虽然对于利利蒂亚的实质还不怎么了解，但是对于我来说，能够一起参加遗迹探险已经是很开心的了。可能以后没有这种机会参加冒险，可我一定会把这次冒险记在心中。非常感谢。”

“啊……那个……”扎克一时间居然变得腼腆了。

“明天的博览会我也会去，可能的话，大家再一起吧。”赛西丽娅爽朗的笑着，朝众人一鞠躬，离开了宿屋。

“真是有教养的人，扎克，你该不会看上人家了吧。”片片看着扎克的表情，笑嘻嘻的说着。

“哪里！我只不过和她比较合得来而已，对了，大婶，住一晚要多少钱？”扎克连忙扯开话题，一旁的罗迪看着两人，嘴上没有说话，可脸上却洋溢着笑容。

第二天，来到博览会场，找艾玛领取报酬后，在会场里发现有人在找一个手拿风车的男子，回到ARM屋门前可以找到他，可就在此时，天空雷云密布，而后空中裂开了一道口子，巨大的光剑射向地面，整个阿迪鲁海特笼罩在火光之中，那如同来自阿鼻地狱的声音，使人们陷入了恐慌之中。“终末的开始”，拉开帷幕……

Check Point

1，回宿屋后前往博览会场
2，和艾玛对话，领取报酬
3，和アンダーソン对话
4，回到镇上找到小男孩，event 战
event 战：无难度，就是杂兵

在王城入口发现陷入困境的赛西丽娅，而赛西丽娅对于大家的出现显得惊喜交加，在解决完杂兵以后，赛西丽娅告诉众人，避难的城门已经打开。但城里面依然还有没有逃出的人，希望众人帮忙将大家救出。

Check Point

这里的时间很急，最好确保 enc 槽全满才能救下全部市民。全部市民的位置：
入口附近右侧的女性：ドミニク、解救以后得到道具：リヴァイブフルーツ
城东外周附近的女性：カトリ、解救以后得到道具：ギャラコロガシ
博览会场入口入口男性：镇长ハワード、解救以后得到道具：1ギミルコイン
中央王家之墓附近的男性：アンダーソン、解救以后得到道具：小さな花
城外周西侧的女性：リサ、解救以后得到道具：ラッキーカード
城中央的小孩：スピネル、解救以后得到道具：ポーションベリー

救下全部居民后进入王城避难。而此时，敌方的首脑巴萨卡（ベルセルク）下令，全城搜索，无论如何要将拥有泪之碎片的人找出来！可同时得到报道：这个城里拥有巨神。碍于巨神的能力，巴萨卡的行动才略有放缓。

同一时刻王宫内，公王感觉命不久矣，将真相告诉赛西丽娅：魔兽的出现，目标很可能就是泪之碎片。此时卫兵进来通报：外面的魔兽停止了攻击，但要求正如公王所说：交出泪之碎片。

泪之碎片，母亲留下来的遗物……可是，为了解救城里那么多人的性命，用这个来交换的话……赛西丽娅盘算了一会，打定主意说：“我明白了，我就将泪之碎片交出去吧。”

听了赛西丽娅的话，公王连忙阻止，“泪之碎片不仅仅是传国之宝。还是关系整个法鲁盖亚的命运的关键。拥有这个的人可以和守护兽心灵相同，也就是说，巫女，只有巫女才能拥有。将左右世界的命运的钥匙交给魔族是绝对不可以的，就算牺牲了全城人的性命都不能！”

“但这样子，无意义的流血、悲伤、死亡便会增加。”

“我知道，赛西丽娅，可人总要为长远考虑。你还是先回你自己的房间好好想一想吧。”

回到房间内，赛西丽娅对父亲的这种连累无辜的举动有点不满。但为了拯救全城人，她决定偷偷从地下道出去，将泪之碎片交给魔族。

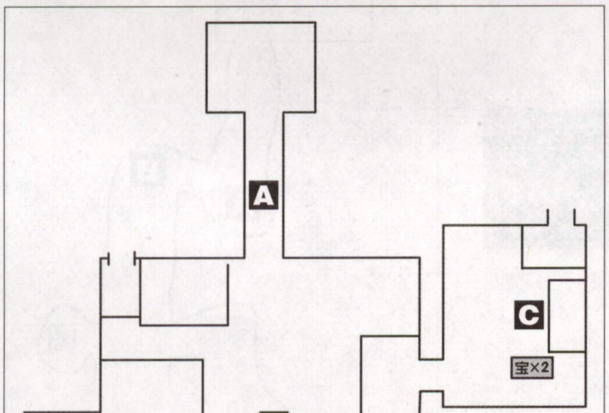
Check Point

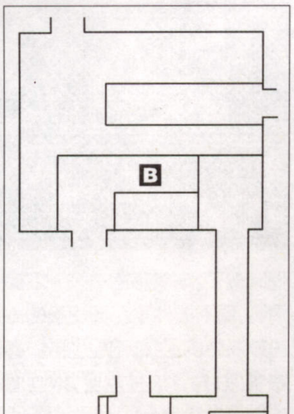
1：将石像推开后跳下
2：继续往下走，在中央王座的地方利用片片引开士兵视线
3：来到右侧最里间的房间用赛西丽娅和士兵对话得到盾之纹章（盾の纹章）
4：和先前救下来的市民在这里对话可以得到道具
5：在一处有剑造型的墙壁前使用盾之纹章，进入地下道

アーデルハイド地下道

地图攻略

A：用炸弹炸开箱子
B：这里要小心的前进，然后爬上铁栏杆进门
C：转动水门
D：转动水门以后，出现浮桥





出了下水道，来到市街，发现巴萨卡已经在那里等了很久了。赛西丽娅交出泪之碎片以后，本以为就此平息，可谁知道扎克居然说他的事还没完，在询问了巴萨卡就是传承时代的侵略者以后，扎克冒出了两个字：“复仇！”

> **Boss** 此战的 Boss 是打不死的，只要坚持 5 回合就行，而经验值则是依据对他的损伤来计算。

赛西丽娅将泪之碎片交给魔族的消息告诉公王，而且保证一定会亲手将碎片夺回来。这是她作为王女的使命。看着大臣焦虑的神色，赛西丽娅欣慰的说了句：“放心吧，我有一群生死与共的朋友。”

“公主，虽然不太懂你们说的，但是罗迪既然答应了，我也会一起去。但是，从今往后的路我并不喜欢和王族一起走的。”扎克走近赛西丽娅看着她。

“……那么说我?！”赛西丽娅有点惊慌。

“如果一开始就知道你是公主的话……我一定不会答应你。”扎克扭头看着地上，而后瞪了赛西丽娅一眼，“我对王室的人没有信任感！从今往后也都是这样。”

“……作为阿迪鲁海特的王女，我本来就没有什么朋友，一直都很寂寞。但是我对法鲁盖亚这块土地的思念和关爱并不是虚构的。从今往后我该怎么做……”赛西丽娅看了看扎克，向他伸出了手，“剑，把你的剑借我一下。”

“虽然我不清楚，但是公主要用剑，那似乎有点勉强。”扎克挠挠头说。

“把剑给我！”赛西丽娅的语气加重了。

“很重的剑，如同我要背负的宿命一样。”扎克解下佩剑递给赛西丽娅，“公主要用剑果然不适合……”话还没说完，赛西丽娅已经抽出了佩剑，这把众人吓了一跳。伴随着缕缕金丝的飘然坠落，大家沉默了……

“这样一来，以前的我就已经在你的剑下接

受制裁了。非常感谢……”切断头发以后的赛西丽娅，脸上依然是那天使般的微笑，“剑士啊，阿迪鲁海特的王女，赛西丽娅·蕾茵·阿迪鲁海特恳求您，为了法鲁盖亚，取回您的剑，并请把您的力量借给我。”

“公主，你这是认真的么？决定了以后就没有退路了……”扎克用极为低沉的声音说着。

赛西丽娅没有说话，但是坚定的眼神已经表明了一切。

“变得坚强吧，用更多的爱去包容他们……”公王在说下最后一句话以后，与世长辞。

没有更多的话语，葬礼很快举行。公王的灵柩经过市街的同时，无数人泣不成声。殡仪队在赛西丽娅的带领下，缓步走向王家之墓。微风撩开了那一层笼罩着面部的青纱，同时也带走了几滴晶莹挥散于空中。终于，进入了王家之墓，一切的感情在此刻宣泄。赛西丽娅哭了，靠着父亲的灵柩，从修道院回来第一次离父亲这么近，却也是最后一次了……

袭击以后的一周，扎克和罗迪商量决定追击魔族。虽然他不是命运论者，但是却也为这段因缘感到匪夷所思。前往王墓找到赛西丽娅后。前往守护兽神殿所在地水之镇米拉玛（**水の町ミラーマ**）。

Check Point

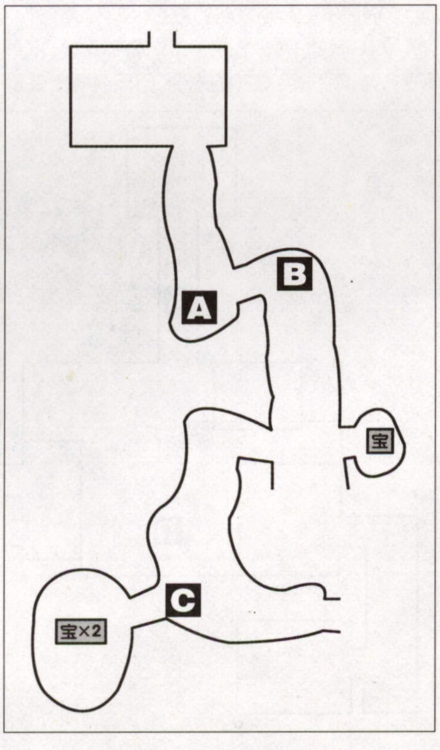
1：和大臣对话

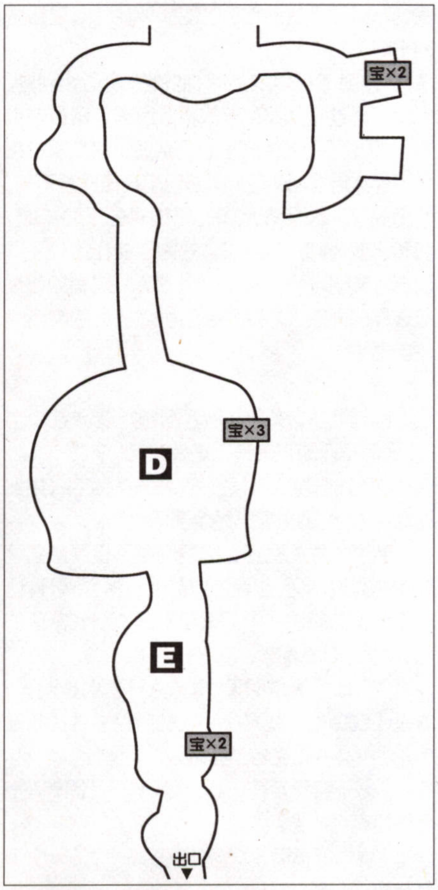
2：去王墓找赛西丽娅

3：前往帕斯山脉（マウンテンパス），パーティーアイテム“フィールドビュワー”入手，地图上按 select 可以看世界地图。

ps：和镇长对话可以获得情报：城镇复兴。当然，是要钱的……同样，是有回报的。另外，博览会场有个商人，有卖很不错的东西……

マウンテンパス





地图攻略

A：利用箱子砸坏在高处的植物

B：用扎克可以得到特技

C：用炸弹炸开门

D：用箱子砸掉所有植物

E：继续砸植物

ps：洞窟内有种怪物トロール，以目前的能力是不可能战胜的，防御一定回合他就会逃跑。

进入小镇以后，答应女孩沙蒂（**サティ**）决定帮她去找小乌龟（**カメ**），而后出村去西北处探索（地图上有红点表示）可以进入沙石山（**サンドリバー**）得到特殊道具侦测器（**ディテクター**），在沙蒂的床下找到**ぬいぐるみ**，然后和沙蒂对话，在前往酒场找老板回话，他便会把有关守护兽神殿的情报告诉罗迪等人，并且遵照赛西丽娅的意见，吃小店的特产：一大堆面饼……

在吃的时候，片片不断分析着敌我双方能力对比，可赛西丽娅却认为，吃饭的时候先吃吧……念咒文是很消耗体力的，而且，这里的饼也是她最喜欢的……

此时，老板走了过来，把守护兽神殿的位置告诉了大家：穿越米拉玛以北的森林，在湖边就可以找到守护兽神殿。

Check Point

1，和沙蒂对话

2，前往沙石山得到探测器

3，在沙蒂屋内探测得到ぬいぐるみ后交给沙蒂

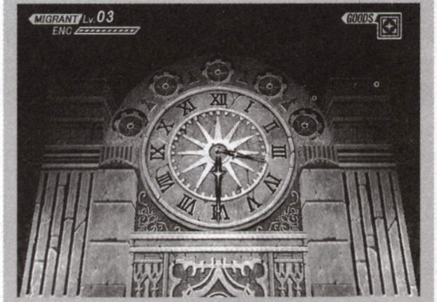
4，前往宿屋和老板对话

5，前往守护兽神殿

守护兽神殿

地图攻略

A：将时间调到 3：30 分后，大门打开（如下图）

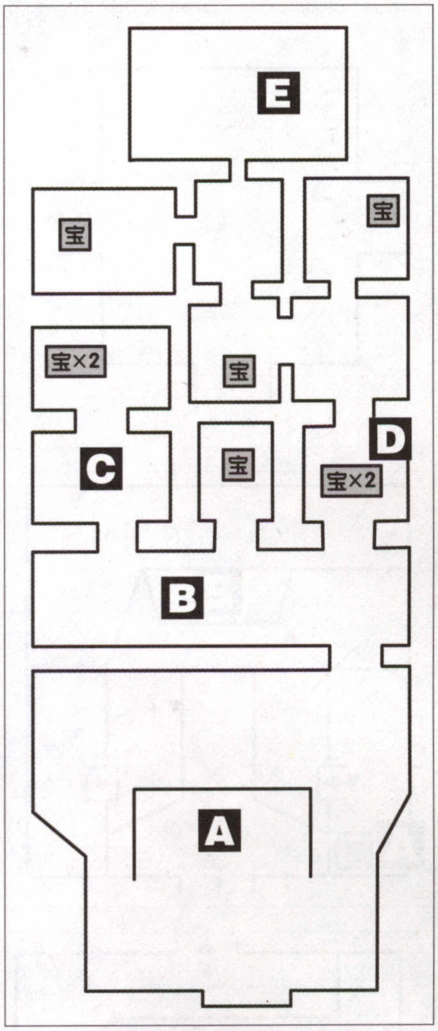


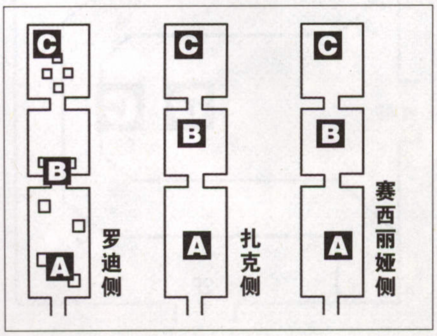
B：使用侦探器才能看到隐藏的门

C：继续使用侦测器

D：使用侦测器

E：触碰水晶球以后诱发挑战事件。





注：遇到死路的时候用侦测器侦测会发现隐藏的门，因此不多作介绍

挑战顺序：罗迪、扎克、赛西丽娅

罗迪篇：

A：用炸弹炸掉 4 处机关

B：炸弹炸掉两处机关、然后快速通过

C：迅速炸掉四处机关后触摸水晶球后，和守护兽作战

扎克篇：

A：站在一处机关上，用片片撞击另一处机关

B：同 A，但是必须慢行才能踏上上方的机关

C：先将下方的转块移向左边，利用片片撞击开关；再将上方的砖块居中，撞击另一侧的障碍物后，触摸水晶球，作战。

赛西丽娅篇：

A：点燃两处的蜡烛后，小心移动到对岸

B：点燃蜡烛后尽快移动，因为火焰消失的时候，道路也会消失

C：同 B，然后触摸水晶球发生事件。

完成全部以后发生事件，得到三属性召唤兽。

“西多鲁达克所承认的巫女，还有巫女所引领的战士，内心就是这样子的么？”神殿中一个低沉的声音回荡着。

“守护兽……我们的试练通过了吗？”赛西丽娅从地上站了起来。

“世界的衰退，其实也就是人心的衰退。曾经有过这样的人，让我们甘愿奉上力量，将世界的命运托付给他们……”

“不要来说这些多余的事，我向守护兽展现力量有什么错的吗？！”扎克也从地上站了起来，大声吼道。

“但是，我们作为那种力量的存在，尤其是在今天这个世界，失去了绝大多数力量的我们，也正是因为人们的心逐渐脆弱所造成的……”

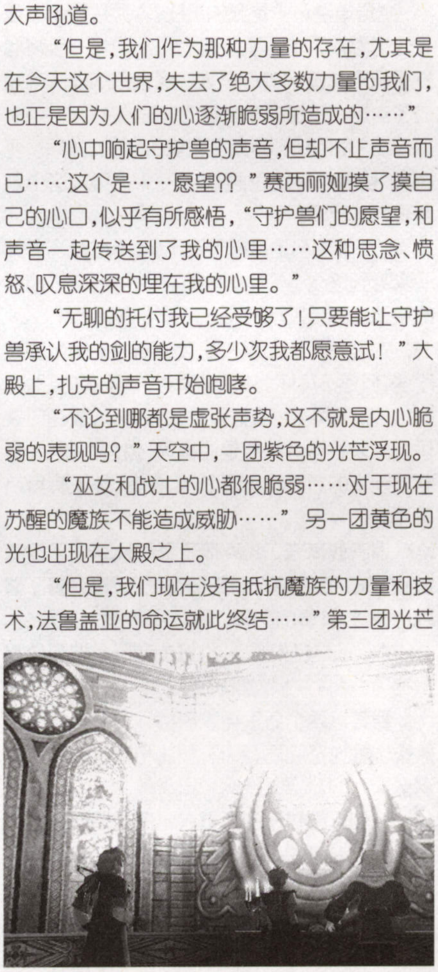
“心中响起守护兽的声音，但却不止声音而已……这个是……愿望？？”赛西丽娅摸了摸自己的心口，似乎有所感悟，“守护兽们的愿望，和声音一起传送到了我的心里……这种思念、愤怒、叹息深深的埋在我的心里。”

“无聊的托付我已经受够了！只要能让守护兽承认我的剑的能力，多少次我都愿意试！”大殿上，扎克的声音开始咆哮。

“不论到哪都是虚张声势，这不就是内心脆弱的表现吗？”天空中，一团紫色的光芒浮现。

“巫女和战士的心都很脆弱……对于现在苏醒的魔族不能造成威胁……”另一团黄色的光也出现在大殿之上。

“但是，我们现在没有抵抗魔族的力量和技术，法鲁盖亚的命运就此终结……”第三团光芒也乍现于眼前。



“现在的人类不足以和魔族对抗。没有力量怎么样守护法鲁盖亚，如何夺回泪之碎片……”

“泪之碎片，那个。”赛西丽娅急着辩解。

“那个不用多说，我们守护兽都知道，而且也了解你的心意。泪之碎片的光辉，说起来如同闪烁光芒的星星，那纠缠着无数生命的星星……但如今落到魔族的手里，法鲁盖亚的命运也同样落在他们手上。”

“难道说，魔族为了毁灭这个世界所以将目光放在泪之碎片上？”

“从某种意义上来说，正是如此。魔族将泪之碎片所放出的生命的波动集合起来，用以复活另一个生命。那个祸害根源的名字：母体（**マザー**）。魔族的始祖，主宰世界终末的存在。巫女阿……你那颗心，那颗细小，而又虚幻的心，怎么也能来向我们守护兽寻求力量呢？”

“我只是一个弱小的人类，这些我知道。但是，”赛西丽娅摇摇头，抬起了头注视着三团光芒，“但是，我希望变强，希望得到守护兽的力量来守护这个世界。”

“内心脆弱的人们，寻求改变内心的力量……好吧……母体的复活就在眼前，巫女，我们将力量托付给你！但是，我们会将你们送到魔族的居城，追随着泪之碎片的光辉，在涂满白雪和恐怖的大地上飞驰。这，是我们唯一能做的……当你们眼睛再次睁开的时候，你们就已经在魔族的居城了……巫女，我们将力量化作意志交给你，由你将它实体化，来展现我们的价值……为了从魔族手里将泪之碎片取回来，为了这颗行星的未来……”

就在此时，忽然周围一震，睁开眼发现仍然在守护兽神殿内，大家正为此感到惊奇，守护兽的声音低低的飘浮着：“吉克弗利德（**ジークフリード**）的魔枪一闪，看来我们无法将你们传送过去……”大家为此感到可惜，可是守护兽们决定再一次的传送……

但吉克弗利德也感觉到了守护兽们的行动，但是为了母体的复活，赌上终末三骑士的名誉也要完成，第一部的泪之碎片夺取计划已经成功，第二步计划也将展开，而巴萨卡自告奋勇参加。

“母体的复活，到时候就是实现我们的梦想的时候……”吉克弗利德得意的望着容器里巨大生物，喜悦之情溢于颜表。

沙漠中，扎克勉强睁开眼睛：“这里是哪？”

“封印之地……守护兽引领我们来的。”在罗迪的搀扶下站了起来的赛西丽娅缓缓的说着，“也就是我们必须阻止母体复活的地方。”

可就在扎克抱怨守护兽的时候，赛西丽娅手中紧紧握住几块碎片……那是守护兽的意志，从此也将伴随他们左右。

Check Point

1，在下方探索可以找到巴斯卡集落（バスカ-集落）

2，和酋长对话前往灵峰杰诺姆山（ゼノム山）

灵峰ゼノム山

地图攻略

A:用ティンダ-スタッフ融化地上的尖冰(以后也是如此)

B:用炸弹炸开石门

C:用ティンダ-スタッフ旋转放射火焰找出隐藏的路(如下图)

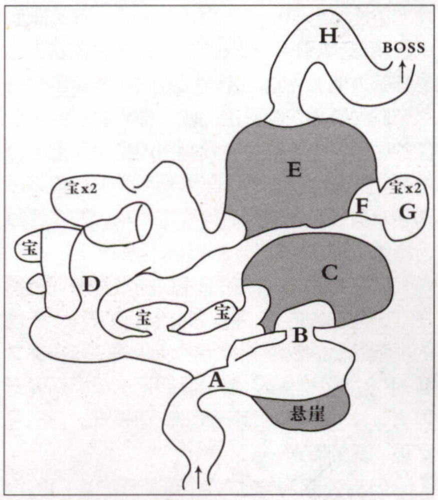
D:用ティンダ-スタッフ融化冰柱

E:继续用ティンダ-スタッフ探路

F:使用炸弹炸开石门

G:有些宝箱必须用デュプリケイタ-才能打开

H:先融化冰,而后连续埋放4个以上的炸弹将石头炸毁



来到山顶没想到再一次遇到巴萨卡，而他在众人面前一拳将封印的要石击碎。但同时他对罗迪等人能够再次到来表示称赞。为此，决定和众人玩玩……

BOSS

这家伙还是不能打死，但是他会在1、3、5回合做攻击，而且攻击力很高，小心防御就可以了。

几回合以后，众人都不支倒地，而就在巴萨卡洋洋得意之时，却好像触动了要石防卫系统，而被瞬间转移了，大家因此而得救。无奈，只能返回集落……

“很暗，什么都看不见，什么也听不见……”沉睡在容器里的母体仿佛在轻声低语，“我可爱的吉克，还有我最爱的孩子们，你们在哪？你们能听见我的声音吗？……”

返回集落的众人将事情告诉了酋长，酋长告诉众人现在绝望还早了一些，魔族还未稳操胜券。母体苏醒的三个步骤并没有全部达成。因为需要同时解除三块封印之石才能让心脏复活，而第二块心脏的地点就在赛恩特散托鲁(**セントセントール**)，而前往那里的方法只有去精灵的祠堂(**エルゥのほこら**)，利用亚人的装置瞬间传送才可以办到。

Check Point

1,和酋长对话

2,前往巴斯卡集落南方的森林探索可以找到精灵的祠堂

3,进入精灵的祠堂后传送到赛恩特散托鲁

4,传送完毕以后,探索找到赛恩特散托鲁进入(地图上绿点表示)对话

一进入赛恩特散托鲁，就被一股奇妙的力量搞得莫名其妙。就在此时，一男子跑了过来，好奇的看看众人：“哇~这里可是为了防止魔兽入侵特意设下的结界。你们虽然看上去是人类，但是不被允许进入，难道说，是魔兽？”

“难道说……是我的责任？”片片像个小孩子似的嘟哝了句。可话刚说完，扎克便一手将他拎了起来说道：“我们是人，看我们的样子就知道了。这个短脚的家伙是亚精灵。”

“这里的结界是抵御魔兽的，所以，精灵、亚精灵、使魔都算在里面，难怪……不过，这小东西是你的宠物吗？”

“每个人都是这样有眼无珠，不过我还是第一次听到这么不恰当的比喻。”片片在空中胡乱的舞动着四肢表示抗议。

“这家伙不是宠物，是我的搭档。虽然脚短了些，但还不算坏。带亚精灵进入，没事的吧。”

“那个啊……最好不要让他喧哗，放在口袋里会比较好些。就算是亚精灵，也会有魔力，伤害到别人的话那就麻烦了。”说着，那人转身离开了。

看着他离去，扎克放下了片片，叹了口气说：“多虑了，这家伙打架弱得很。”说完瞥了瞥片片，若无其事的吹着口哨。

“我不是打架派，知性派的我不会做那种野蛮的事！”片片极力辩解道。

看着这两个活宝冤家搭档，多少烦恼和不愉快也会抛在脑后，起码，罗迪和赛西丽娅就是这么认为的。

找到这个村庄的负责人对话发现这里居然出现了神隐事件。但他分身无术，希望罗迪等人帮忙。在众人爽快的答应以后，他给出了2000作为报酬，并把可疑地点凯金塔(**ケイジングタワ-**)也告诉了大家，希望能尽快前往调查。

Check Point

1,进入村庄事件

2,和正中央房间内的负责人ヘネンロッタ-对话

3,探索、进入凯金塔

ケイジングタワ-

地图攻略

A:打开宝箱得到扎克的钢钩(ワイヤ-フック)

B:利用钢钩搭住另一处移动

C:用钢钩打击远处的水晶启动机关

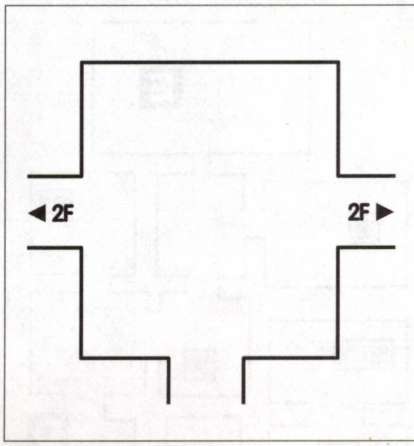
D:用扎克调查剑可以学到特技

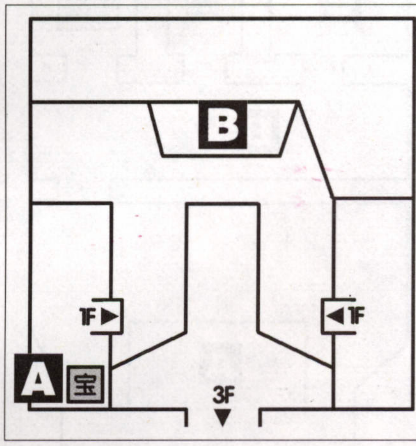
E:拉动扳手调整活动机关的位置

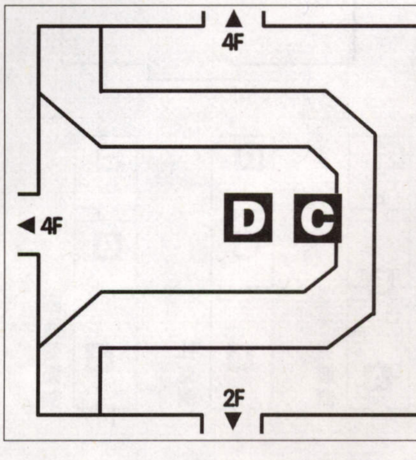
F:从高处跳下

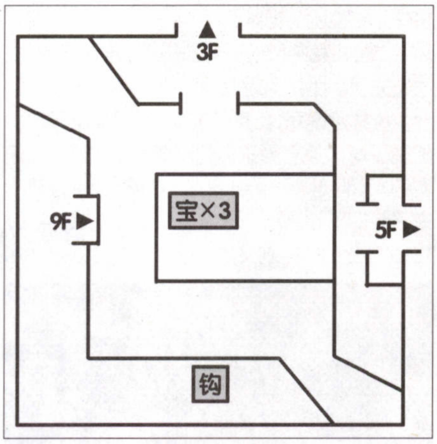
G:连续爬上铁丝网,利用片片打开隐藏宝箱

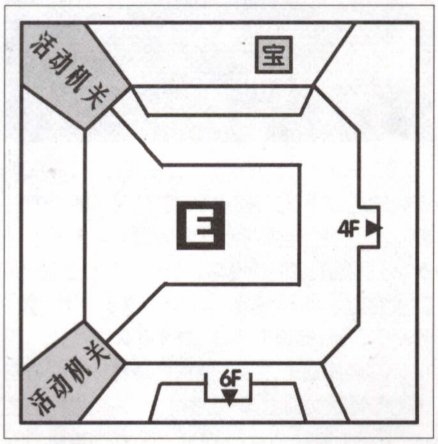
H:用钢钩打开机关

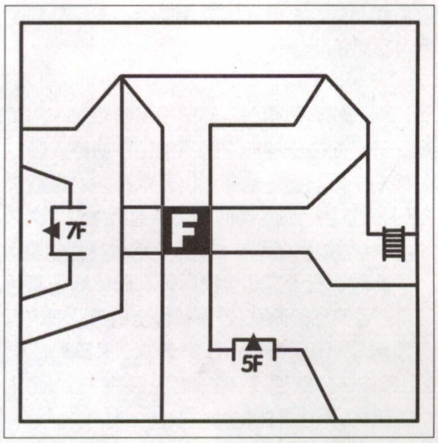


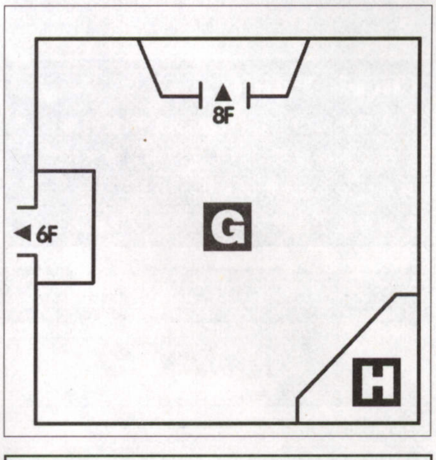






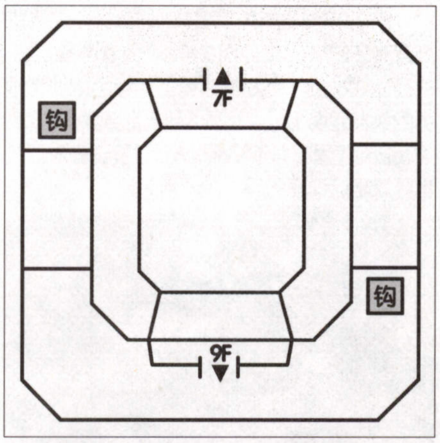






BOSS1：ナイトゴーント很容易对付……(珍加入后BOSS2)有三只ナイトゴーント，地属性是弱点，注意恢复HP很容易对付。

BOSS



爬上塔顶的时候，发现一名叫阿鲁哈扎德的男子，而扎克似乎认识他……阿鲁哈扎德也是为了解开封印前来，而且，赛恩特散托鲁的神隐事件也是他一手造成的，为的是造就新的恶魔ナイトゴ-ント。

在当众人解决了第一只ナイトゴーント以后，阿鲁哈扎德アルハザ-ド见势撤退。正当众人冲过去追赶的时候，却误中了机关。阿鲁哈扎德因此逃脱。正在众人为此困惑的时候，楼梯上又爬上了一扎着蓝色蝴蝶结的少女，身后跟着一名执事模样的男子。她看了看周围，懊悔的说："看来这次悬赏的ナイトゴ-ント又抓不到了。"

"正如您所说。"执事应了一句。

"那么这些木头木脑的是什么？穷凶极恶的ナイトゴ-ント？"少女用手一指被关在结界里的罗迪等人，气呼呼的说着。

"他们应该和我们一样吧，属于赏金猎人。"执事恭恭敬敬的回了句，"看他们好像有麻烦，我们要怎么做呢？小姐？"

"不要站在那里聊天，快想想办法！"扎克急着叫了句。

"那个……想从这里出来，总得意思意思吧……"少女狡猾的笑了笑，"好歹我们也是赏金猎人，总不至于白忙一场吧，你们说吧，手里有多少钱？"

"钱？我们可是为了法鲁盖娅的和平，来阻止魔族打破封……"赛西丽娅刚说了一半。

"NONONO~"少女轻蔑的摆了摆手，"我并不想知道你们从哪个精神世界接受了空前壮大勇敢无私崇高的任务。我只知道，你们现在有麻烦了~自我感觉良好的勇者先生和勇者女士们。"

"错了，我们是真的……"赛西丽娅还要说下去。少女再一次厉声打断了她的话："STOP！我只要报酬，和工作等价的报酬，你明白吗？对你们要做的，什么背负的，一点兴趣都没有。我们帮助你们，你们给我们钱，这么单纯的问题不要把它想得很复杂。"

"守财奴的家伙，看来只能给钱了。"扎克低声的咒骂了句，而后大声的问道，"你要多少？"

"5000！"少女伸出一个巴掌来晃了晃。

"那么多？你不如去抢劫?!"

"啊~我只是按照生命的价值来计算的，你们现在了解自己的立场吗？我还是往少的算了，5000，一口价，给还是不给？"

"给她吧。"罗迪点点头，少女笑了笑，说道："还是你懂事，接下来看我的。"说完，掏出枪打爆了机关。

"和罗迪一样……使用ARM……"片片有点惊讶的看着她。

"我叫珍(ジエーン)，珍·马克思威尔，当地人的评价是仅次于姐姐的第二大美人哦，"少女笑嘻嘻的说着。

"世人也把她叫做'瘟神珍'(カラミティ·ジエーン)"执事很有礼貌的补充了句。

"说了很多次了！马克达连(マクダレン)，我不喜欢那个叫法，以后别再叫了！"珍生气的朝着他叫道。

"我知道了。"马克达连又是一鞠躬。

"这个小妮子，居然就是那个女赏金猎人，瘟神珍……"扎克看了看她，有点惊慌。

"我是小妮子的话，那你就是老头了。"珍没好气的回了句。

就在两人互相讥讽的时候，周围的空间突然感到有异常，刚才由于打破了障壁也导致了魔物的苏醒。

胜利以后，珍和马克达连离开，而深感事态危险的众人决定先返回赛恩特散托鲁。

进入赛恩特散托鲁以后，发现一个人都没有了。调查守护兽像可以得到光之守护兽的碎片，而调查监视屋中的书架可以得到下一步的资料：前往港镇蒂姆尼（港町ティムニ-）。

Check Point

1：调查守护像得到召唤兽(如图)

2：调查监视屋内的书柜

3：探索找到精灵的祠堂

4：传送到港镇蒂姆尼

在港镇蒂姆尼的酒吧，看到船长垂头丧气不肯出海，从他口中得知必须要有水晶之花才可以。在一户学者家中可以得到关于ファントム的情报，同时也能帮他完成怪兽图鉴（全部331种，努力哦~）

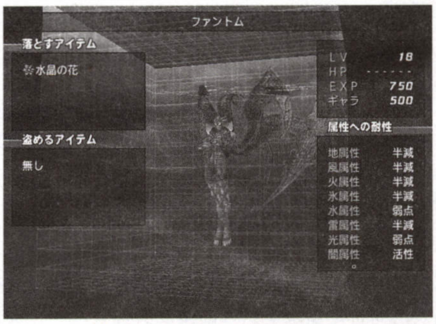
Check Point

1：前往酒吧找船长对话

2：学者屋中会话得到情报

3：前往沙漠，随即遭遇到bossファントム，击倒以后得到水晶之花

4：将水晶之花交给船长



看到水晶之花后的船长，一心想把它买下来，几番抬价以后，以3875成交。而船长帕索罗缪（パーソロミュー）在拿到水晶之花以后开心的说道：“终于有了结婚的凭证了！”此时，竞争对手多雷克（ドレック）到来，虽然看到帕索罗缪拿着水晶之花有点不开心，但是他依然说道，只要是单身的人就是没有资格出海（什么规定……）。气急败坏的帕索罗缪听了以后直跺脚，一把拉过边上的赛西丽娅大叫道：“你个章鱼眼看哪了？这位就是我的新娘！！”

罗迪和扎克感到惊讶的同时，多雷克很平静的说着：“看来，世界上什么都有，居然会有这么漂亮的女孩喜欢你这样的人，女方看来有特殊爱好的。不过既然这样子了，那明天就在甲板上举行结婚仪式！”说着看了看惊慌的赛西丽娅，又瞅了瞅帕索罗缪，嘲笑了最后一句，“到时候别让我看好戏哦。”

“有办法了！”帕索罗缪看了看三人，一咬牙，“为了梦想，来一场伪装的结婚仪式吧！”

在船上，帕索罗缪向众人说着“战略”，而且再三叮嘱赛西丽娅，要学习一下结婚的知识。虽然赛西丽娅对这个决定很不开心，但是扎克说，这可以看成一种交易。也有利于以后我们的行动。赛西丽娅终于没有再闹别扭，但是，明天这个伪装仪式，到底会有什么样的结局呢~呵呵，拭目以待吧。

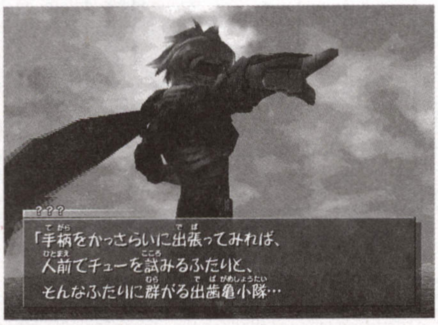
Check Point

1:用所有人和所有船员对话
2:三个齿轮的旋转方式为:左边的往右转,中间的往左转,右边的往右转。而后门打开。
3:和船室内船员说话,休息
4:伪装的结婚仪式

结婚仪式的问题:

1:新妇から进み出る
2:セシリアとパーソロミュー
3:52
4:右手で杯を揭げる
5:旧い月
6:スイートキャンディ号
7:7问目
8:水晶の花
9:ちいさな花
10:9问
11:ルカーディア
12:随意

就在结婚仪式进行完毕的时候，一个人的声音响了起来：“适可而止吧！”随着声音，众人的目光注视到了高高的船桅上，红色的缎带绿色的头发迎风飘扬。上面的那人继续大声说着：“不论到哪里都有不知廉耻的人们，法鲁盖亚的世界就是这样子的吗？”



“我并非不知廉耻。”赛西丽娅解释了句，而后用手一指，“倒是你，突然而来的拜访，完全没有礼仪的人。你到底是谁？”

“社会风纪委员会的赛特（ゼット），为了解除母体的封印而来。”赛特刚说完，先前围观的人就全跑得没影了。

“解除封印，这家伙也是魔族？”

“居高临下，说不定会有什么陷阱。大家要小心。”一把除去婚纱的赛西丽娅大声说道。

“的确如此……周围的气氛也有点不自然，这家伙……给人的感觉只是单纯的危险吗？”片片看了看四下，在扎克耳边说了句。

“来吧来吧来吧来吧~终于到我的表演了，成年男性的带有危险的专有演出~”赛特极度兴奋的说着，看来，真的不止“危险”那么简单……（汗）

> **赛特的攻击比较华丽，但属于中看不中用的类型。轻松应付。**
> Boss

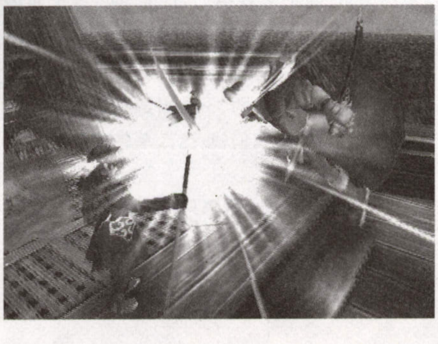
“嗯~看来现在还不是和你们交锋的时候~呀~华丽的撤退~”赛特一个后空翻，紧接着“扑通”一声，海面上扬起一幕水柱。

“新手的，精神攻击？……”片片面无表情的说了句。就在此时，多雷克和帕索罗缪慌慌张张得跑了过来：“后面，后面还有一个~”

众人闻讯赶去，船尾站着一名红衣女性，扛着一把巨大的镰刀，缓缓的说着：“终于来了，巫女，还有巫女的战士们。”

“刚才的袭击？是诱敌吗??”

“不管是不是……都这样……”扎克说完便冲了上去，但谁知那女性只是很轻松的单手

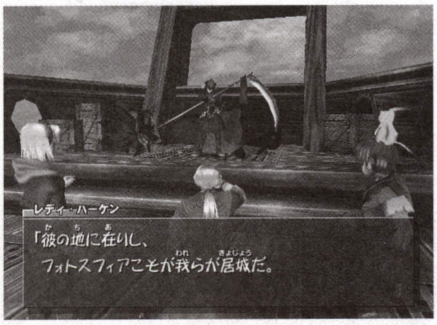


接住了扎克的一记跳劈。

“和扎克的反应一样……不，准确的说，她后发先至。比扎克还快！”

片片刚说完，扎克便被弹了出去。女子冷冷的说了句，“哦？看来你们也有会使用这种高速剑的人。但是……那种速度和力量，恐怕连我的影子都切不到。”

“那么，你的剑又能切什么？”



女子听了扎克的话以后，没有作声，一挥手连续的几剑将守护兽像切成了几块。淡淡的说着：“你现在，连死在我蕾蒂哈肯（レディ・ハーケン）面前的资格都没有！想决一胜负的话，那就来雪之大地，阿库迪卡（アークティカ）领，我们的主城，佛特斯费雅（フォトスフィア）。”

“阿库迪卡领……佛特斯费雅……挥舞高速剑的魔族女剑士，蕾蒂哈肯……”扎克将名字一一记在心中。可此时，先前被蕾蒂哈肯斩断的守护兽石像，将最后的力量集结在一起交到了赛西丽娅的手中……

帮助帕索罗缪后，他出于感谢给了一些道具，但是却由于种种原因不能带罗迪等人前往阿库迪卡领。但是他却指出了或许去水之镇米拉玛，会找到方法。同时把特殊道具**マジックスタッフ**（可以听懂动物说话）交给了赛西丽娅。

此时，三个封印全部解开，母体终于复活了。吉克弗利德询问：是否要将法鲁盖亚变成第二个魔星，希亚蒂斯（ヒアデス）来统治的时候，母体一口回绝了，她的意思只有一个，无止境的破坏，无止境的轮回……

赛西丽娅也感到母体复活带来的波动，所以，要加快行动，早日攻入阿库迪卡领。

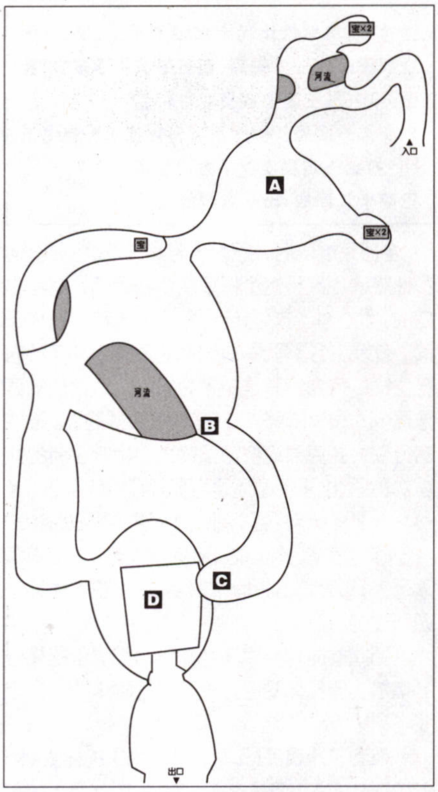
Check Point

1:从码头的小猫处得知精灵的祠堂的消息。
2:探索到精灵祠堂后传送回水之镇米拉玛
3:前往沙石山(サンドリバー)
4:对着猴子使用マジックスタッフ进入迷宫

サンドリバー

地图攻略

A:按照“上左上左左上上右右右右右右上左上左左上上”的顺序走
B:对着猴子使用マジックスタッフ
C:用炸弹炸掉落石
D:按照“上左上上右右上左上上右右右下下右下右上上右右”的顺序通过

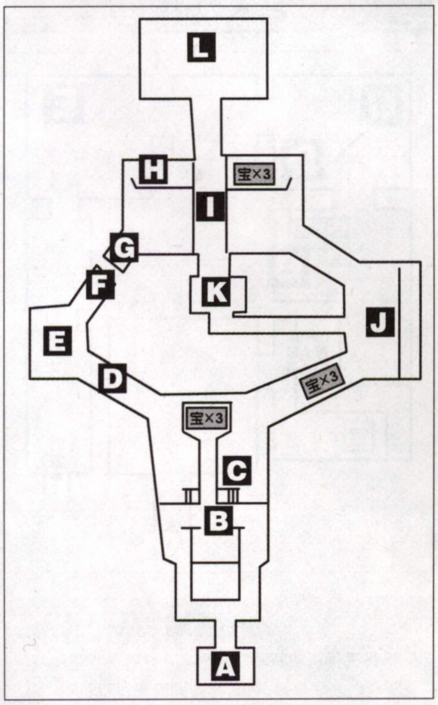


出了沙石山，来到船之墓场亚特（船の墓场ヤ-ド）和丹（ダン）对话得到幻灯庄园的情报。

Check Point

1，探索进入船の墓场ヤ-ド
2，找ダン对话
3，探索进入幻灯庄园

幻灯庄园



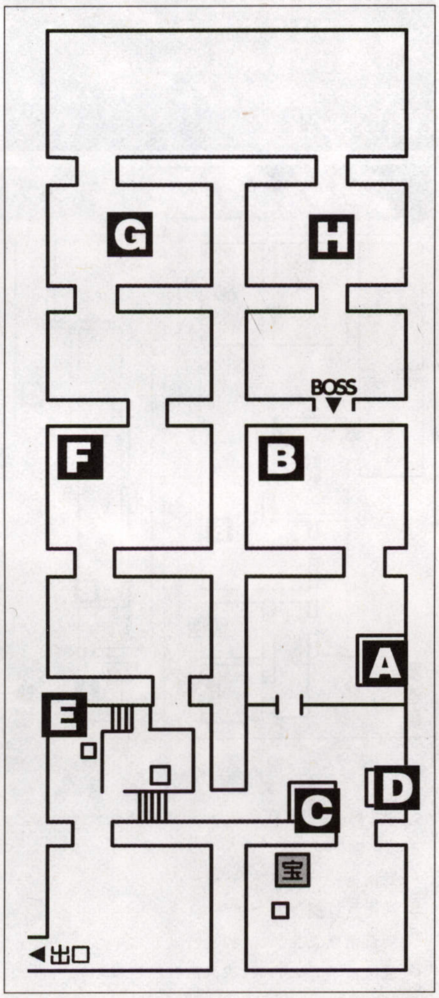
Boss为两只ギ-スマンティス，攻击力很高，弱点是冰，注意恢复。消灭以后可以得到"形见のブレスレッド"

地图攻略

A：触摸水晶球进入迷宫
B：用侦测器找出隐藏通路
C：踩下开关打开通路
D：用炸弹炸掉岩石
E：使用侦测找出开关
F：用炸弹炸掉岩石
G：使用钢钩飞跃
H：按下开关打开门
I：使用侦测找到隐藏通路
J：使用侦测找出隐藏的蜡烛以后，把它们全部点燃
K：使用侦测找出boss
L：事件后得到召唤兽

在一切完成以后，回到船之墓场找丹，将"形见のブレスレッド"交给丹以后，他感谢众人便把佩剑送给了扎克（习得特技**アキュートアングル**），出了丹家，前往码头，又一次遇到帕索罗缪，而他这次又要求众人帮他解决幽灵船。并且许诺如果帮助退治幽灵就可以送罗迪等人去阿库迪卡领。准备完毕以后与他对话就可以开始幽灵船退治。

ゴ-ストシップ

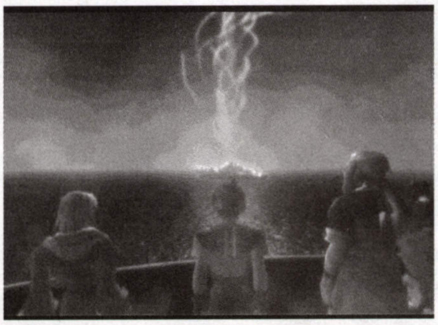


第二回合，Boss会召唤出ヘイトリッドソウル，这时候攻击ヘイトリッドソウル的人会遭到集中攻击。光属性是他的弱点。攻击力不高，比较容易的Boss

地图攻略

A：用钢索击打机关
B：使用罗迪打开电源
C：打开电源以后来这里解除开关
D：取得特殊道具力量手套（マイトグロ-ブ）
E：将两个铁箱子放在机关上
F：将箱子的图案压在机关上
G：将铁箱子摆成一列
H：同F

战胜以后，幽灵船开始消失。逃出时候会遇到3场强制战斗。事件结束以后帕索罗缪为感谢三人，决定将船借给他们在海上任意航行。接



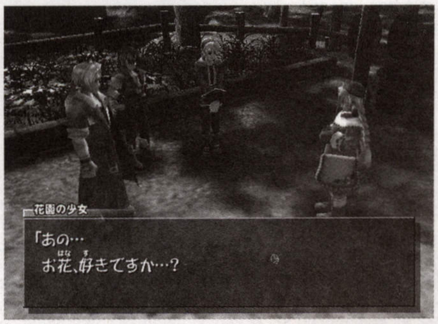
着罗迪将先前得到的工具箱交给要回阿迪鲁海特的船员。在亚特的海边可以找到先前幽灵船上的四个宝箱，里面可以得到罗迪的技能"**ガトリングレイド**"以及**イベントアイテム**"苍い良心"。

海上的敌人比较强，多做准备哦。坐船往东走，翻越亚特的山脉，在沙滩边下降，前往罗塞塔镇（**タウンロゼッタ**），从镇长口中可以得知精灵之森（**エルウの森**）和秘密花园的消息。为了帮一下这位生病的镇长，三人赶往秘密花园。

"很漂亮的花……虽然幼小，但却有着坚韧的生命……" 赛西丽娅看着花园的花圃里种着的几朵小花，轻轻的说着："和我在修道院时候见到的那种一模一样。"

"没想到，法鲁盖亚还有这种地方能够盛开如此美丽的花朵……"片片也不仅感叹着。

可就在此时，房门打开了。一个少女站在门口，小心翼翼的看着三人。



"不要紧张，我们没有恶意，只是看到如此珍贵的花，所以仔细欣赏了一下。"扎克连忙伸手解释。

"这些花是你种的吗？每朵都很漂亮……" 赛西丽娅微笑着看了少女。

"那个……你们喜欢花吗？"少女缓步走了过来，柔美的声音细细的说着。

"很喜欢~但如此漂亮的花还是第一次见到。"赛西丽娅夸了一句。

"那个，可能是我刚才想伸手触摸的关系……应该不会对那些花造成损伤。"扎克随意的说了句。

"嗯，一般来说，扎克是个不会怜香惜玉的人。"片片接过话茬冒了一句。

"也对，不过以后法鲁盖亚的土地会多一种老鼠肉作肥料了……"

少女没有听两人的嬉笑，羞怯的说了句："为花着想，谢谢你们了……但是，希望你们就此离去。和你们谈话，总让我觉得有些迷惑不解。我和你们是不同的吧。因为我是……"

"亚人精灵~以前我曾经在一处遗迹内见过你这样的人。"扎克依然很随意，忍不住又用鼻子嗅了嗅空气中那股清幽的花香。

"知道精灵的事？不感到惊讶吗？"少女有些惊奇的看着三人。

"去的地方多了，见的人自然而然也多了。有奇怪的家伙，也有只会吃的饭桶，有很会打架的家伙，也有见事就开溜的家伙，有些人说的比唱得还好听，也有些人刚要他说话他就跑没了~不过，我们和那些人不一样，所以……在茫茫人海中，遇到擅长种花的亚人精灵，也不觉得惊讶了。"扎克笑呵呵的看着小女孩，"凭借着这些特殊的因缘，我们才有可能走到一起。"

"可是，修道院的课本上说，亚人精灵族在1000年前的那场战争以后，就满满的从大陆上消失了。"赛西丽娅补充了一句，"不过，看到你，说不定亚人精灵还在其他地方生活着。"

"……那个……其实，整个法鲁盖亚大陆，亚人精灵就只剩我一个了……" 少女的神情变得有些沮丧，而后缓步走道花圃前蹲了下来，摸了摸天蓝色的花瓣，"我，必须为这个伤痕累累的大地做出一些补偿。大家全部离开了法鲁盖亚，可我不能走，因为我要让这些花…………"女孩没有说下去，但可以看出，清秀的侧脸上有颗晶莹的东西滴落在花瓣上，迸出几朵小珍珠。

就在此时，镇长家的两个小孩走了过来，还大叫着接近亚人会得怪病。当他们看到扎克生气的表情的时候，才撒腿跑开。看着扎克赶跑两个小孩，少女越发觉得不可思议：为什么要保护自己？从来都是一个人，习惯了被欺负的玛丽艾鲁（マリエル）居然也有人来保护……

在玛丽艾鲁的小屋里，她告诉大家，那并非只是单纯漂亮的花朵，因为要在这种恶劣的环境下生长必须要有一颗坚韧的心，就和她自己一样……可是她却没有花朵那般的坚强……说着，取出一把剑的碎片给众人看，告诉大家，这曾经是她哥哥的剑。也是因为这把剑，她的哥哥才会犯下巨大的罪，而这个罪，只有她来偿还。

"独自盛开在荒野之中的花朵，玛丽艾鲁。就这点而言，你已经是个很坚强的孩子了……"

"那个，我不是很坚强……"玛丽艾鲁刚想说什么，只觉得一只手轻轻的搭在她的肩膀上，然后她缓缓的说着，"男孩子们讨厌花朵，可他们的父亲却还是在病中。我只知道有什么草药能够救治，但我没办法去。所以……我还不够坚强。"

"说吧，交给我们……"赛西丽娅轻轻的说了句。

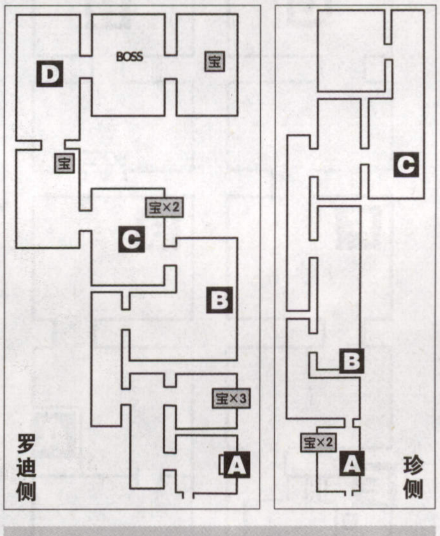
…………玛丽艾鲁看着三人的眼神，心里似乎明白了…………窗外几只蝴蝶停在了蓝色的花瓣上，翅膀扑腾了几下便安静的呆在那处，组成了一副安静的画面……如同扎克所说的，独自盛开在荒野的花朵，本身就已经很坚强了……

出了秘密花园，往南来到圣森之家，取得仙草アルニム。返回罗塞塔镇将草交给镇长，他也明白了自己的一些愚蠢举动。玛丽艾鲁在感谢大家为她所作的一切以后，返回花园。在离开罗塞塔镇的时候，又一次遇到了大小姐珍。可她这次却想和罗迪等人组织探宝队，而探宝内容则和传承内记载的东西有关。所以，衡量以后便答应了她。

Check Point

1：和村民对话，了解罗塞塔镇的位置
2：坐船翻越亚特山脉，来到西边的沙漠
3：探索进入罗塞塔镇
4：和镇长对话
5：前往秘密花园
6：前往圣森之塚，取得仙草
7：返回罗塞塔镇和镇长对话
8：答应珍的要求，前往瓦鲁卡农（ヴォルカノントラップ）

ヴォルカノントラップ



地图攻略

注意，这里有两条路选，罗迪和珍会分开行动。

罗迪侧地图

A：使用钢钩打开机关
B：利用片片撞击4处机关
C：调查墙壁发生事件，和赛特战斗
D：连续按下5处机关，进入后和巴萨卡作战

珍侧地图

A：加速撞击石柱
B：撞击开关
C：快速踩下5处机关

赛特战：这家伙比起上次强了不少，秘剑·闪空铜破断攻击力较高，但他的HP不多，不会全体攻击，应该很容易对付。
巴萨卡一回战：依然不能打死他……但将其HP打到一定程度以下会发生事件。
巴萨卡二回战：出乎意料的简单……

全部完成以后，巴萨卡居然被同族杀死，而罗迪等人也离开这个将要崩溃的遗迹，就在出口时，罗迪为了救珍，自己差点被压在了石柱下面。但珍却给了罗迪一巴掌，指责他这种无视自己生命的行为。只是为了寻求一个适合他的死法而成为候鸟的男人，其实是很懦弱的人。珍的言行使得扎克对这位刁蛮的大小姐有了新的认识。最后，出于感谢还是将那颗红色的宝石（イベントアイテム"红い邪心"）送给了罗迪。

回到罗塞塔镇以后，珍向众人告别。看着两人远去，扎克冒出一句："其实，这个瘟神珍还是蛮可爱的。"

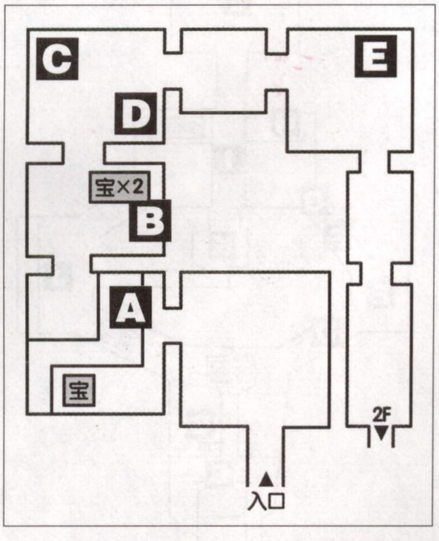
与此同时，吉克弗利德正为巴萨卡的死感到惋惜，但母体却已经将替代巴萨卡的人员定了下来……

得到了两颗宝石以后，前往巨人的摇篮（巨人の摇り笼）。但是进入后发现，如此巨大的东西没人会使用，大家同时想到了一人，阿迪鲁海特的艾玛博士，于是决定先回去把她一起带来。

Check Point

1，前往巨人摇篮
2，使用红蓝宝石打开门
3，返回阿迪鲁海特寻找艾玛博士
4，带着艾玛博士返回巨人摇篮

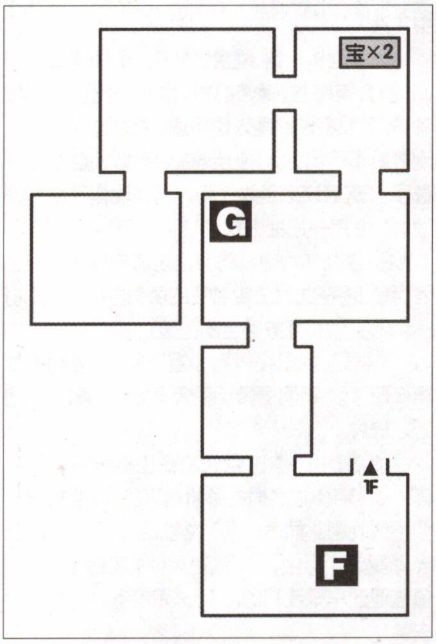
巨人のゆりかご



地图攻略

A：取得宝箱内的特殊道具チェンジスタッフ后，对着黄色的宝珠使用，将其变换成通路（后同）
B：三个宝箱里面，最下方的是宝箱怪，攻击力很高
C：踩下右侧开关以后，使用チェンジスタッフ对着白色宝珠使用，交换位置（后同）
D：调查机关，开门。

E：先踩开关，再拉扳手。
F：利用宝珠换位，踩下开关。
G：踩下开关是黄色宝珠出现，而后利用片片撞击远处的开关



当艾玛看到巨神的时候，脸上那慈母般的笑容又一次浮现。很快，在片片的协助下，艾玛把分析报告告诉了众人：“第一，这部机械的名字是阿斯加鲁兹（**アースガルズ**），有着北欧神话中，‘众神的基地’的意思。两个手腕搭载了能量防御罩……第二，他的技能没有损坏，只是停止工作，所以可以理解为，睡眠。”

“相对于有着死亡含义的利利蒂亚之棺，这个摇篮还真确切。”

“没错，所以只要满足一定的条件，它就可以启动。”

“那么说来……”扎克着急的问道。

“不要慌，最后的报告还没说呢……”艾玛轻咳了一声，“试过了种种方法，可他就是不能启动，看来需要一个核心才行，但那核心是什么还不知道。当然，不会就此罢休。所以，老鼠君，后面的调查工作还是要拜托你了。”艾玛笑着看了看片片，“说工作可不是让你大叫和竖着尾巴发愣，而是要行动的哦。”

“公主，现在或许是用得到你的时候……”扎克扭头瞅了瞅赛西丽娅，“不是说，要让沉睡的王子醒来，只有用公主的吻才可以吗？”

“那只是童话，怎么能和这个相比……不过……”赛西丽娅看着巨大的阿斯加鲁兹，甜甜的说了句，“做我的王子，他的背好像还高了些哦。”

深夜，忙碌了一天的众人都已熟睡，而赛西丽娅独自一人抬头望着巨神，那如同沉睡的婴儿一般安静和谐的样子。脸上洋溢着一丝羡慕：“这么一直睡下去，对你来说，可能是一件很幸福的事。现在的法鲁盖亚，已经变得和1000年前的一样了，战火使得整个绿色的世界逐渐变成了不毛之地……当你睁开眼看到世界的时候，你会有什么愿望呢？……就算你没有愿望，可一定会有人的愿望是将你变成战争道具……我和别人不一样，出生在王室，也正因为如此，所有人对我都很关心。可是赢得那份关心却不是我，而是我的身份，王女……以前的我希望自己以王女的身份来实现梦想，但是现在却要身为巫女来实现它。心中真正的愿望，和谁也没说过……不过，我想，你应该能够感受得到，我的那一份心意……你不仅仅是为了战争而诞生，不是吗……”刚说完，只听得一阵沉闷的喷气声，如同呼吸一般传来，赛西丽娅惊讶的看了看：“你，能够听见我说话吗？不行哦，就算听见也不能大声说话，因为大家正在睡觉呢。现在的世界，和你当初的世界一样，充满战争和悲哀。我真不希望你醒来，因为那样又会有人将你用作战争道具，会有更多的悲伤……求求你……就这么一直沉睡吧，为了世界的和平……或者，你自己也想睁开眼看看现在的这个世界？也许，你不止听见了我的声音，整个世界，哪怕细微的生命的呼吸你都能感觉得到…………为了守护重要的东西而战……作为王女，我要守护的是我的国家和世界，但只有我一人的话……”赛西丽娅看了看依然熟睡的众人，“就算在细小的东西也会有人来守护。至少我这么认为……如果真要苏醒的话，那么，能不能帮我守护我最重要的呢？”赛西丽娅恳求的眼神凝视着阿斯加鲁兹，久久……

突然，一阵震动将众人惊醒。阿斯加鲁兹体内产生能量反应！

“怎么回事？昨天还调查过的，怎么今天会这样？”艾玛疑惑的看着巨神。

“我和他聊了一会。”赛西丽娅用略带激动和抽泣的声调说着，“觉醒，是他自己的意思。没有什么，完全是出于阿斯加鲁兹自己的意思，所以才觉醒了！我能够听见他的声音，他也能够听见我的呼唤……”

“作为知性派的我，理论上不能接受这些，但这是事实不得不接受。”片片也惊奇的看了看赛西丽娅。

“也就是说，对公主的声音有反应……接受声纹图谱，核对历来的操作者系统资料……”艾玛用现代的方式解释着这个现象，虽然她自己也不知道有没有把握。

“虽然难懂，不过对抗魔族我们需要这个，绝对之力！能攻入他们主基地的，除了这个强力兵器没别的了！”

“不，阿斯加鲁兹不是兵器……”赛西丽娅否定了扎克的说法，“他是根据自己的意志，决定帮助我们的……伙伴。”

“超巨大的伙伴啊……”

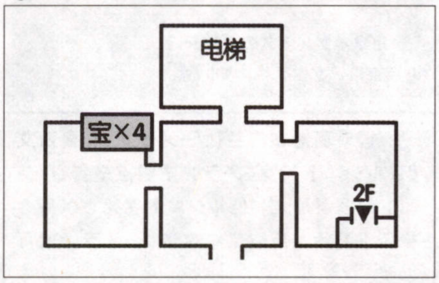
“阿斯加鲁兹，请把你宽大的臂膀借给我，为了所有能安详沉睡的生命，为了能创造一个没有兵器和屠杀的世界！”

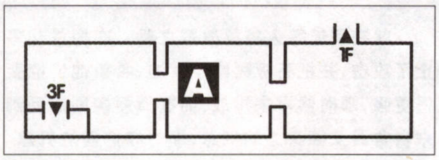
“一起行动吧，阿斯加鲁兹！”

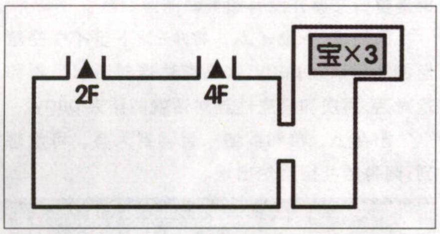
Check Point

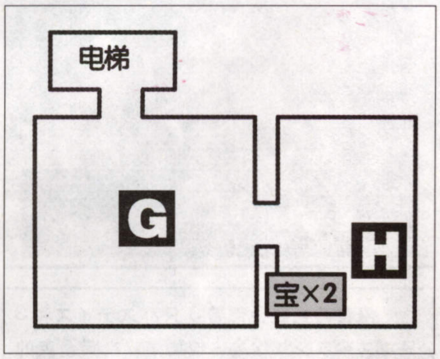
1，乘坐巨神来到コートセイム（巨神乘坐时不遇敌）
2，和ニコラ对话后，前往防罩基地（バリアシェルター）取得カートリッジ“マイトアヴァランチ”
3，前往风の海の墓标

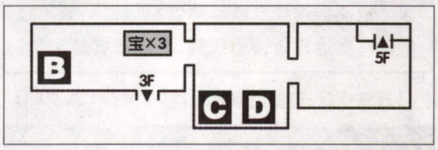
风の海の墓标

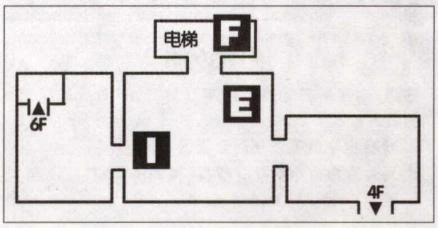


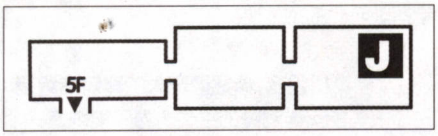












地图攻略

A:将四个箱子打到一条线上

B:用扎克调查可以学会特技

C:利用片片撞击机关

D:从铁丝网上跳下踩机关

E:打开电源

F:电梯的密码为

1楼:だいち/3楼:ひと/5楼:そら

输入密码,来到3F另一侧

G:将四个箱子打到机关上

H:调查书本得到イベントアイテム“ワルプルギスの夜”

I:使用ワルプルギスの夜打开门

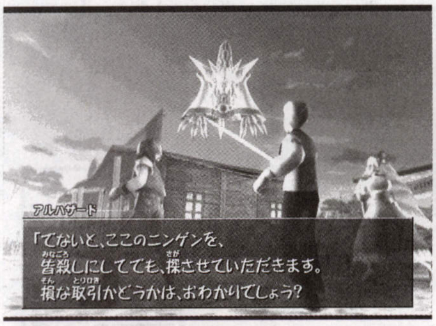
J:调查箱子发生事件,boss战

同时面对布梅兰(ブーメラン)和鲁西艾德(ルシエド),ブーメラン的弱点是雷、ルシエド的弱点是光。但ルシエド在死亡以后会被无限复活,所以集中攻击ブーメラン就可以了。

就在罗迪等人将要战败之际,布梅兰却停止了攻击,并把石板丢给了罗迪,希望他们能变得更强,那时候再来挑战,而赛西丽娅则感受到来自鲁西艾德身上的气息,那时守护兽的气息。但是鲁西艾德并没有给赛西丽娅回应。

回到コートセイム,将ルーンドライヴ交给尼古拉后举办party,和马克达连对话以后再和珍对话,再次和马克达连对话就能结束party。

阳台上,珍和罗迪一直聊到天亮,可没想到,阿鲁哈扎德突然出现。



阿鲁哈扎德会带着3只バスティス和3只エスペランザ作战,但如果将杂兵全灭的话,他便会继续召唤,所以应当留一只不攻击。马克达连攻击力很强,所以很容易对付。

战胜他后,前往防罩基地(バリアシエルター)。

バリアシエルター

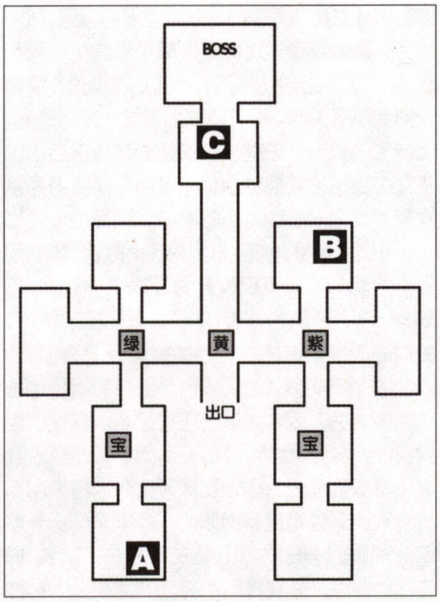
地图攻略

注意:这里所有的颜色按下以后,所有对应的门就会打开

A:对着狗使用魔法杖后会遭遇boss

B:用片片撞击小男孩フラム,再和修女对话,合流

C:合流以后和男人说话,战斗



进入以后再次和阿鲁哈扎德展开战斗。

这里的阿鲁哈扎德,除了马克达连以外,一切物理攻击无效。推荐魔法系人物组合。而杂兵消灭以后,他会无限召唤。最好给珍配合スキル“草花を慈しむ心”来迎战。boss的弱点是地。

就在战斗进入白热化的时候,吉克弗利德突然出现阻止阿鲁哈扎德,并对罗迪说,想找他们就来北面的佛特斯费雅。解决事件以后返回村庄,尼古拉已经将**ルーンドライヴ**的能力完全研究出来,利用它装载在阿斯加鲁兹上面可以增加巨神的能力。

坐上加强以后的巨神,砸开阻挡着的巨石,最后借有阿斯加鲁兹强化后的punch砸开防护罩,突入内部。

フォトスフィア

地图攻略

A:将所有灯都踩亮

B:将所有灯都踩亮

在进入f008的时候,遇到一个披着长袍的怪人要引领三人前往夺取泪之碎片,而扎克一激动,便跟了上去。

C:取得泪之碎片

D:全恢复点

E:撞击铁板打开门

Boss战1:再一次见到利利蒂亚的时候,没想到却是这种方式。他的弱点是火,属性魔法为冰,注意点不多,比较容易的boss。

Boss2:和母体作战有一定难度,她会使用全体的光和暗魔法,建议使用“圣者の悲しみ”展开保护膜,而那两个杂兵可以无视。反正是无限复活的……

战胜母体后,佛特斯费雅开始崩落。就在母体叫嚣着众人必须全部陪她葬身海底的时候,珍等人及时赶来……

经过一场大逃亡,再一次返回帕索罗缪的船上又是一种其他的心情。伴随着斗口,玩笑,帕索罗缪决定办一个party来庆祝。可是扎克却并不因为击倒母体而感到兴奋,因为对他来说,他的目标是“那个人”!可就在此时,原本晴朗的天空中,突然传来一阵冷笑:“哼哼,以为都结束了么?”

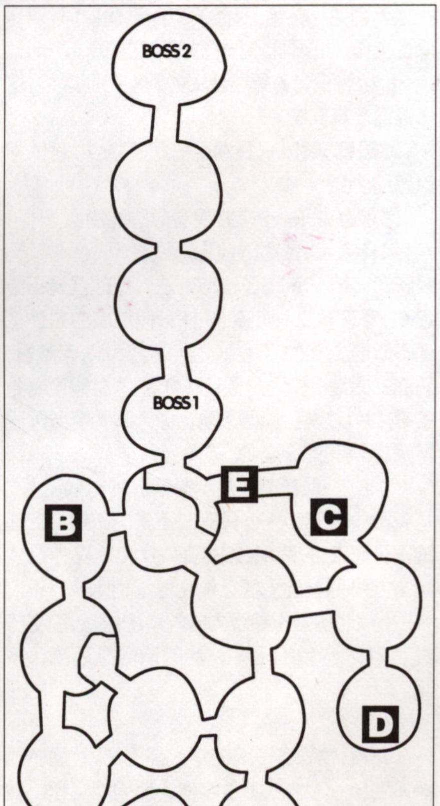
大家回头一看,阿鲁哈扎德出现在船上。与此同时,布梅兰,蕾蒂哈肯,也先后出现。紧接着,先前那名长袍怪人也出现。赛西丽娅对这位刚才给予帮助的人的出现感到不解,他却自己说了:“这套装束是为了瞒过母体而作了隐形处理。”说完一把扯去长袍,露出深青色的铠甲,“我名:吉克弗利德!同时也是法鲁盖亚的支配者,我们将在此对法鲁盖亚的所有居民宣战。将一切的生命和守护兽全部击破!”

“可是,我已经得到了泪之碎片,你们不能再作恶了。”赛西丽娅手里紧紧攥着闪着光泽的泪之碎片。

“那个……”吉克弗利德也掏出一个泪之碎片,冷笑着说,“根据解析得来的资料,复制一个不成问题。然后……”说着,泪之碎片的白色光泽变成了黑色,“彻底消灭你们和守护兽,法鲁盖亚迟早是我们的。”说完带着众人扬长而去。

“没想到……还是先回阿迪鲁海特……”赛西丽娅闭上眼,静静思索着刚才的那一幕。

在母体的讨伐战,以及那冲击型的宣战布告发表几天后,阿迪鲁海特王城的会议室里,众



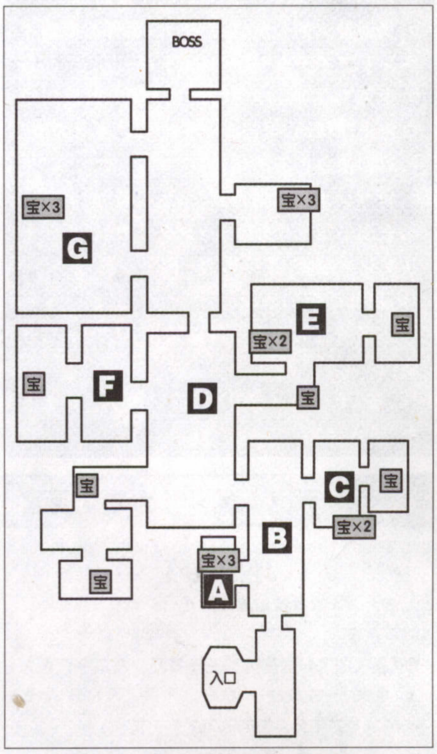
人聚在一起，由艾玛负责说明战略。“敌人的目标是守护兽，所以我们的目标也应该是守护兽。在原有守护兽基础上，存在着贵种守护兽。只有借助他们的能力，才可以驱散魔族。”

“作为王女的使命是夺回泪之碎片，可作为我本身，我真的希望能够以这双手来守护法鲁盖亚，所以，希望能带我一起行动！”在赛西丽娅义正言辞的话语下，三人再次结伴同行，展开了贵种守护兽的探求之路。

Check Point

1，和トム会话可以进行阿迪鲁海特的维修工作，但需要工具箱
2，和ドミニク会话，可以得到古代的斗技场情报
3，前往罗塞塔镇
4，和镇长会话得到イベントアイテム“海龙のウロコ”
5，对着漩涡使用，进入深渊的龙宫

深渊の龙宫



地图攻略

A：可以得到特殊道具ジャンパーブーツ
B：利用跳跃踩机关
C：利用跳跃拉住铁丝网
D：根据提示放龙珠，从上到下依次是空－山－川－海
E：将八个箱子放在机关上
F：踩机关让宝珠出现后变换成踏板以后再跳跃
G：取宝箱的方法是，左边往右转一圈，中间往右转一圈，右边往右转三圈；而正确路线的方法是：左边往右转两圈，中间往右转一圈，右边往右转三圈

BOSS

蕾蒂哈肯的弱点是冰。而且，普通的物理攻击会遭到反击，所以仰仗ARM和恢复是作战的关键。

就在蕾蒂哈肯要给众人致命一击的时候，守护兽上前打破了这一行为，但同时也被蕾蒂哈肯斩杀，看着蕾蒂哈肯有些出乎意料的表现，守护兽说出了最后一句话：你是谁，你完全知道，但你是谁，你又完全不知道。你的名字，验证着你的过去。蕾蒂哈肯对这一回答十分生气，大叫道：我就是真红骑士，斩姬，蕾蒂哈肯。扎克对于这个名字似乎有着触动，可刚要说什么的时候，蕾蒂哈肯早已消失……

“追上去，不管如何，用眼睛去证实！”

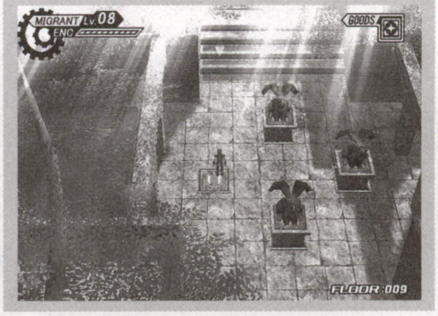
Check Point

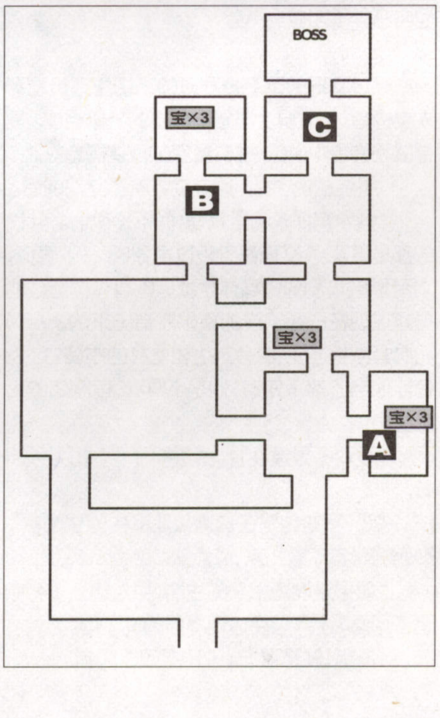
1，和阿迪鲁海特的ドミニク对话可以得到魔王の练兵场的情报
2，和コートセイム的マイケル对话可以得到遗忘的废屋（忘れられた废屋）的情报
3，和港镇蒂姆尼的チャールズ对话可以得到堕落的圣域（堕ちた圣域）的消息
4，前往废屋触动天平后打开机关，得到イベントアイテム“巨人のオカリナ”
5，前往堕落的圣域

堕ちた圣域

地图攻略

A：得到特殊道具漩涡之杖（スクリュースタッフ）
B：利用漩涡之杖造成漩涡抬高通路（后同）
C：先用侦侧找出隐藏的机关，而后对应颜色为东边青、北边黄，南边红。打开机关。





BOSS

和上次一样，全力攻击布梅兰，雷魔法是他的弱点，多多利用。

就当众人体力不支的时候，布梅兰又一次停止了攻击，并且告诉众人，阿鲁哈扎德正在佛特斯费雅西边的小岛研究恐怖的东西，而后边在众人眼前消失。在他离去后，调查石像得到三个道具后，离开圣域。

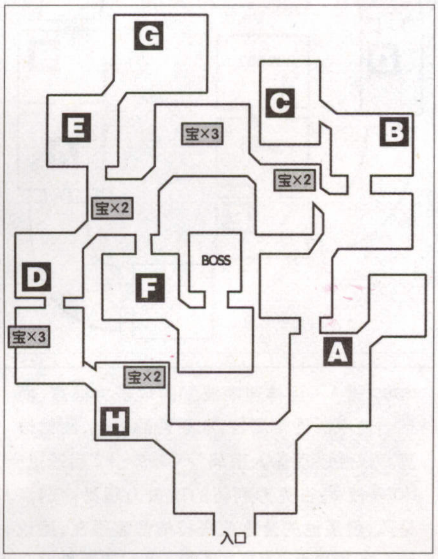
依照布梅兰说的，前往小岛，果然发现了一个阴森的恶魔研究室（デモンズラボ）……

基地里面，蕾蒂哈肯正为守护兽说的感到困扰，阿鲁哈扎德前来告知巫女和战士已经进入，从他口中好像知道蕾蒂哈肯以前的事……

デモンズラボ

地图攻略

A：使用漩涡转动开关
B：先从东边的楼梯上去，然后依照“西北东北西西西南南东南西南东东东北”的顺序踩，而后跳下；从西边楼梯上去，再按照“北北东东南南西南西南东东”的顺序踩
C：对话以后强制战斗
D：对话以后强制战斗
E：踩亮全部开关以后开门
F：踩亮全部开关
G：对话以后强制战斗



在最里层见到了和泪之碎片有着同样能力的暗黑之泪（ダークネスティア），而蕾蒂哈肯就守在它边上。扎克正想询问一些，蕾蒂哈肯立刻横刀相向。

BOSS

蕾蒂哈肯的弱点是冰，但攻击力很高，建议强化防御优先，同时注意恢复，战胜她只是时间问题。

战斗中，蕾蒂哈肯突然觉得浑身不自在，而后昏倒在地，头上的钢盔掉落，露出的那一张清秀的脸让扎克激动不已。刚想上前，突然暗黑之泪碎裂，阿鲁哈扎德出现在众人面前，在众人面前带走了蕾蒂哈肯。愤恨不已的扎克用力捶着地面。拳角渐渐隐现出血红色，刚要再一拳下去

的时候，片片拦在了面前："用手砸地板只会伤害了拳头，能做得了什么?冷静一下，扎克……"

看着片片，扎克渐渐平和了下来，当务之急，还是先追上去吧。

刚一离开研究室，天空突然裂了一道缝，强烈的能源直射而来，天空中，吉克弗利德看着疲于奔命的三人，冷冷的说着："暗黑之泪是用来对付守护兽的秘密武器，你们这些人竟敢来破坏，早些死的好！不过，我已经替你们安排好了一个适合你们死的场所，来吧，死亡之国的门已经打开，我的魔枪等候你们到来。"

等众人醒来的时候，已经身处于时空的狭缝，能量之门（ゲートジエネレイター）……

ゲートジエネレイター

地图攻略

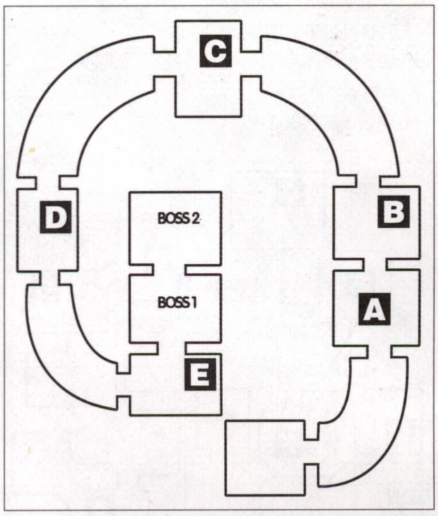
A：先使用钢钩，而后再用变换之杖换位

B：利用跳跃踩机关开门

C：使用力量手套转扳手

D：使用罗迪调查机关

E：先踩机关让宝珠出现，而后对着机关处的宝珠交换位置，拉下开关以后，再次变换通过



Boss 战 1：巨神迪阿波罗的攻击力很高，而且会使用活性化魔法，冰是它的弱点，注意恢复。战胜以后输入密码"パスワード"后通过
Boss 战 2：吉克弗利德的攻击力超高。弱点是风，但是他的全体攻击技能伤害很高，建议给扎克装スキル"草花を慈しむ心"恢复。

"呵呵……已经没有什么可以阻止了，锁退炉已经接近暴走，大家都会死在这里。"吉克弗利德无力的撑着枪，说道，"悲剧？喜剧？像个小丑似的演出，结局只会是小丑一般的收场。"声音中略显悲凉，赛特慌张的叫道："老大，我该怎么办?我还不想死!!"说着，朝着控制终端跑去。

"片片，拦住他~！"扎克大叫了一声，将片片扔了出去，不偏不倚的贴在了赛特的脸上，与此同时，罗迪一下撞向吉克弗利德，将他撞进了锁退炉，可是，吉克弗利德的右手手腕射出一条锁链，缠住了罗迪的左手。悬挂在空中的吉克弗利德冷冷的说着："了不起的判断，这样可以给你们找出一条生路。不过你知道么？你和我一样，都是不被这个世界所容纳的。从巴萨卡的嘴里，我听说了一些你的事，你的ARM……一切的一切的都不是表明了你和我一样的吗??"

听着他的话，罗迪的脑中过往的一切如幻灯片似浮现。就当吉克弗利德的冷笑声夹杂着能量爆走的嘈杂不断向罗迪侵袭的时候，罗迪缓缓举起了手中的枪，对着自己的手腕……"砰！"吉克弗利德应声落下，而赛西丽娅和扎克同时惊呆了。

"笨蛋！有我在为什么作这种愚蠢的举动?！"扎克大声的骂道。

"为什么，为什么要这样，把自己的手腕……"

"先别说了，这里很快就要爆炸了。"感觉到周围的空气急速流动，片片尖叫起来。

赛西丽娅将昏迷的罗迪搂在胸前，紧紧握着泪之碎片，"爸爸，妈妈，请保佑我吧……守护兽们，请引领我吧！"

激烈的震动伴随着轰鸣声，一切都无法阻止，毁灭开始了……

众人醒来的时候，已经身处阿迪鲁海特的王墓之中。

"罗迪！"赛西丽娅第一反应便是这个。

"不管如何，魔法也好，草药也行，先将他作一下处理。"扎克将罗迪的头枕在自己的手臂上。

"罗迪的手……怎么会这样子……"片片看了看昏迷中的罗迪，略带惊讶的摇了摇头。

"你在骗我吗？不是说好一起旅行吗？"赛西丽娅哭着叫嚷道，突然眼光看到了一处伤口，惊讶的说不出话来。

"公主，我对他很在意，总是为了守护别人，宁可将自己当作盾牌，宁可自己受伤，他就是这样的人。如果你还喜欢他的话，就不要说这种话。"扎克对着赛西丽娅吼了一句，而后把目光投向昏迷的罗迪，"总是要这家伙来保护我们，这次该我们来保护他了。他的身世之谜，也许连他自己也不知道……"

经过艾玛的调查，罗迪的一切生理机能和人类构造一样，但全部是由微小的机械组成。简直就和传承中说的一样：魔族的身体构造。

"不要胡说了！"珍立刻打断了艾玛的话。

"科学家探求的是真理，而不是谎话。我说的都是事实。"艾玛说着转过身，推了一下眼镜，"接受事实，罗迪的身体是魔族的身体构造。他是通过现在已经流传的技术制造出来的。ARM和心紧密相连，所以会产生如此高的制御力。恐怕连他自己都不知道，他是1000年前制造的人工生命体。"

"罗迪不是魔族！！就这样子！"扎克大叫着。

"嗯，罗迪也是在法鲁盖亚诞生的生命。"赛西丽娅看了看扎克，点点头。

"如果是制造出来的生命，那为什么不和制造者沟通呢？"马克达连冷静的说了句。

"没错，就是那样。"珍打了个响指。

"但既然是1000年前制造的，恐怕那制造者早死了……"帕索罗缪低头沉思道。

"不过，有一个可能性……"扎克好像想到了什么。

"我们认识的人中，有一个人不就是活了1000年了？"片片也跟着说道。

"没错！花园的玛丽艾鲁。"赛西丽娅和扎克同时说了出来。

大家明确了任务以后各自行动，赛西丽娅缓步来到罗迪面前，轻轻的说了句："大家都为了你，把力量结合在了一起，所以，你应该没事的……大家这么努力的拼命，现在你也要加油哦……"说着说着，眼眶中晶莹的花朵不断的滚动……

Check Point

1，前往秘密花园，和玛丽艾鲁对话

2，前往圣森之塚

3，事件以后前往弗雷斯特监狱（フォレストプリズン）

4，走到F004从桥上跳下，按照006、007、008、009、010、011、012的顺序找到出口

5，找到咎人的公房，以后进入，事件后得到イベントアイテム"リペレイトキー"

6，返回弗雷斯特监狱，走到F011以后跟随白色光球移动，得到ミーディアム"生命の炎"

7，返回法鲁盖亚的修道院

8，和ペレイラ回话得到"杀生石窟"的消息

9，去图书馆阅读《デ·レ·メタリカ》以后和トリッシュ会话，得到IDカード

10，前往遗忘的废屋

11，在黄金的太阳面具前使用IDカード打开暗门

12，在《デ·レ·メタリカ》前使用リペレイトキー进入迷宫

デ·レ·メタリカ本之迷宫

地图攻略

A：在F003的时候笔直往前走，因为有一条看不见的路存在

B：F004的宝箱顺序为：左一打开、左二打开再关上、中关上、右二打开、右一打开关上再打开，得到イベントアイテム"知识の键"

C：依照"北→西→南→东→北"的顺序进门

D：F006需要注意一点，必须将那些木块推回原位才能前进

E：从F007一直到F011，按照红、蓝、蓝、红、红的顺序进入

F：在魔法阵中央使用泪之碎片，得到ミーディアム"魔界の呼び声"

在得到了"命"和"魔"的守护兽以后，返回咎人的工房，进行手术……手术花了半天的时间，而且很成功。但是其后的一周，罗迪都没有醒来。根据玛丽艾鲁的哥哥的说法："罗迪是在逃避现实，因为他不能接受自己的身世的事实。只有逃避，才是最好的自我保护的方法。现在我们已经没办法帮他了，接下来只看他自己的意志了。"

众人离开以后，赛西丽娅缓步走到罗迪的床前，静静的看着他……

夜晚，赛西丽娅看到了梦中的罗迪，从小就想做候鸟，和爷爷一样独自闯荡的了不起的候鸟。可是同伴们都因为他的怪力都说他是魔兽的孩子，也为此，罗迪常常苦闷不堪。而爷爷赛贝特的话似乎成为了罗迪一生的行动准则：“真正心地善良的人，不论何时都需要力量保护他人。这就是你的力量。真正的坚强，真正的善良，和旁人其实是一样的。懂了么？你有着比别人强大的力量，也正因为如此，你比别人更加温柔和善良。”

“错了！！你有力量那是因为你是一个魔族，从过去战争中逃出来的魔族！”火光中，吉克弗利德指着罗迪的鼻子大声说道。

“不对！我不这么认为，你不是魔族，是我们最重要的同伴！”赛西丽娅大声呼唤着，可是罗迪没有说什么，扭头便跑了。

“呵呵，又逃跑了么？”赛贝特坐在摇椅上笑呵呵的看着罗迪，面前的罗迪虽然已经长大，可是在他眼里依然是一个孩子，“罗迪，你来我这里吧，遇到困难就来我这里，一切的烦恼和苦闷我都会帮你消除的。”

“赛贝特爷爷的身边，原来就是你的避风港，不过！罗迪，你应该回到现实中来！！”赛西丽娅朝着罗迪大叫。

“不要听多余的声音，我是你的爷爷，你只要听我的就行了。”

“罗迪，你爷爷已经死了！！面对现实吧！”

终于，伪装的赛贝特露出本来面目，艾丽萨贝特（**エリザベート**）躲藏在人心中的恶魔，但为了让罗迪重新清醒过来，赛西丽娅已经做好了觉悟……

> **Boss**
>
> 这里只有赛西丽娅一人迎战，而且艾丽萨贝特每回合会变换一次弱点，会随机变化成“地、风、火、水”的弱点，所以这战速度是关键，抢在她变化之前先对其弱点攻击，最后注意，除了这四属性以外，其他魔法对其无效。

胜利以后，赛西丽娅紧紧抱住罗迪，并且把压抑在心中的话说了出来，并且得到了守护兽的回应：“了解了爱的巫女，当你再次需要那个力量的时候，请呼唤我的名字，那便是爱的奇迹……”

赛西丽娅猛地一睁眼，突然发觉床上已经空无一人。一转身，罗迪站在桌边静静的看着她，两人的目光交汇在一处。赛西丽娅将梦的事告诉了罗迪，而罗迪也做了同样的梦……

“不说出来，也没关系……只要，你记得，那就行了……”赛西丽娅细声细气的说着，王女的脸上第一次泛出少女特有的红晕……

Check Point

1，回答问题与强力的 force 有关

強く、确かな力で未来を切り开きたい………ロックオンプラス

效果：命中率 100%、威力 2 倍、物理属性、ARM 无效化耐性无视，消耗 25%FP

一击に全てを赌けて、平和を胜ち取りたい…ロックオンデストロイ

效果：命中率 100%、ARM 攻击时候必杀率上升、且有一定确率致死效果、对物理无效化敌人和 boss 无效、消耗 25%FP

胁威を扩うため、纵横无尽に驱け抜けたい…ロックオンアクティブ

效果：命中率 100%、ARM 攻击时候 RES（反应值）2 倍+オートリロード、使用回合反击率 100%、消耗 25%FP

ps：咎人工房的山洞里面用炸弹炸掉木箱可以得到……

2，前往圣森之塚，返回法鲁盖亚（记得利用侦测器）

3，返回阿迪鲁海特，取得飞空艇

4，前往吉米尼的亡骸（ジェミニの亡骸）

ジェミニの亡骸

地图攻略

A：得到特殊道具手雷（グレネード）

B：使用手雷炸两边的机关（后同）

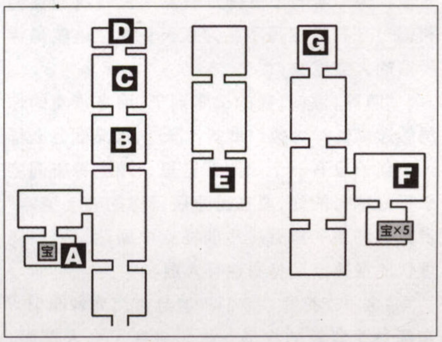
C：利用力量手套搬开箱子

D：选择献上贡品（MP），进入 B1f

E：献上贡品（HP），进入 B2f

F：同时炸亮 4 个机关

G：将四根柱子上的机关炸掉，打开箱子后 Boss 战



> **Boss**
>
> Boss 是 8 只ズカウパ，弱点是冰，而且会讨厌的毒攻击，利用冰属性召唤配合罗迪的强力必杀争取一回合消灭 4 只。

胜利以后，返回阿迪鲁海特，可没想到帕索罗缪在海上遇到了麻烦，罗迪等人在亚特的海边找到了珍等人，可唯独不见帕索罗缪……返回阿迪鲁海特，罗迪等人还是决定前往亚特仔细搜索。在海边发现了帕索罗缪，使用钢钩将他拉回得到**ジェミニ**回路。返回阿迪鲁海特，艾玛将回路装在了飞空艇上，性能全面 UP 以后，前往庞迪莫尼姆（**パンデモニウム**）。

パンデモニウム

地图攻略

刚进入就会和 Boss 遭遇。Boss 的能力非常强大！！反击率奇高。建议全员装备毒耐性来对抗他的全体毒攻击，同时降低其魔法抗性，对其弱点冰进行猛烈攻击。

注意：调查排水口以后，操作人员变为片片，而后在装置前输入密码“グラムザンバー”，而后需要协力操作，在不能前进时，利用 START 进行切换。

A：扎克在 F018 使用跳跃靴子踩机关后切换罗迪

B：罗迪在出发点 F020 右边第三个牢房里，用炸弹炸开石门

C：罗迪在 F022 的地点用手雷炸亮四个机关后切换赛西丽娅

D：赛西丽娅将 F024、F025 的蜡烛点燃后切换扎克

E：扎克进入 F023 以后，使用钢钩击打墙壁上的机关后，切换赛西丽娅

F：将赛西丽娅移动到 F030 的机关上，切换罗迪

G：移动罗迪到 F026 的机关上，踩下后切换扎克

H：移动扎克到 F029 的第二间牢房内，跳跃踩机关

I：将扎克移动到 F030 的机关上待机，切换罗迪

J：将罗迪移动到 F030 的机关上以后，全员合流（如果返回 F029 的话，利用罗迪炸开石墙可以进入另一间屋子，取得道具），进入开始 Boss 战

> **Boss**
>
> 这个 Boss 很难对付，每回合开始询问的问题都是这一回合的攻击方式，因此魔防上升，属性反射是不可缺少的。需要注意的一点是，这个 Boss 必须三人同时进攻才可以对其造成伤害。

战胜 Boss 以后，一直来到楼顶，众人意外的发现吉克弗利德依然存活。但是吉克弗利德过激的举动让阿鲁哈扎德也觉得震惊：暗黑之泪力量全开，照射整个法鲁盖亚。而作为暗黑之泪的核心，蕾蒂哈肯就是扎克的恋人，斩姬，艾鲁米娜（**エルミナ**）。眼看整个过程对法鲁盖亚造成的强烈破坏，扎克含泪拔刀挥向了暗黑之泪……

“今天开始，你也要加入芬利尔骑士团（**フェンリルナイツ**）了。”红衣的女孩看着金发男子，微笑着说道，“骑士团里面，每个人都有自己的称号，比如说我，称号是剑，也就是斩姬，艾鲁米娜。”

“那我呢？”金发男子用祈祷的眼光看了看边上的骑士团团长，“拜托也给我一个名字吧”

“护手（**ヴァンブレイス**）。”团长很轻松的就把这个称号说了出来，仿佛已经酝酿很久似的。

“那个……这个称号好像太……”男子有点怨声载道。

“你懂什么？护手握紧的是剑，也只有护手才能最好的保护剑不受伤害，你有什么不满意的吗？”

“保护剑……那个……哈哈，我很喜欢~刚才就想说这个了。”男子开心的笑着，偷眼瞅了瞅艾鲁米娜。

“要保护的……”扎克缓缓睁开眼睛，看着众人的表情，嘿嘿一笑，“罗迪，公主，还有片片，干吗都一副哭丧脸？不过，片片说的对，长脚的人好像容易骨折……”而后，一字一句的吐着，“只是，想到了很久以前的事……从来都没忘记复仇，似乎自己的生活中只有复仇才是目的……但真正的我应该做的不是复仇，而是守护那家伙。”说着坐起了身，“我为了遵守护手的含义，一直以来都为过去而活，我没有资格指责

公主的王族身份……其实，我真正的名字是……”

“你是我们最重要的伙伴，扎克·凡·布雷斯。”赛西丽娅打断了他的话。罗迪也跟着点头。

“我们是伙伴，那就足够了，别的什么都不用说。”片片也在安慰着他。

“伙伴……这种互相守护，互相记盼的感觉……罗迪，公主，片片……我有个要求希望你们能听一下……在被雪覆盖的阿库迪卡领山上，有一座荒废的城池，阿库迪卡城，她一定会在那里等我。那里是我和她最后一次见面的地方，我们的一切都从那里开始，也从那里结束，阿库迪卡城……所以，这次我一定要保护她，不再让她被罪恶染黑，鲜血沾红……”

“你，不再为了复仇而舞剑了么？”

“是啊……我已经忘记了，我们的剑是用来保护我们最重要的东西的啊……”扎克看了看两人，瞅了瞅片片，“去吧，目标阿库迪卡城。”

来到阿库迪卡城，蕾蒂哈肯果然等在那里。扎克示意众人不要参与，自己一人去面对蕾蒂哈肯，“曾经是一起的人，不管你经历了什么，你都是你。和我一样，我现在也是为了我的伙伴而站在这里，所以，为了艾鲁米娜，蕾蒂哈肯，我要打倒你。”

> 扎克对蕾蒂哈肯的单挑战。多准备恢复药就能搞定。

战胜蕾蒂哈肯后，她恢复成了艾鲁米娜，在扎克的怀里，艾鲁米娜说出了自己的心愿：“其实，化不可能为可能的，那就是你的绝对之力……所以，不管何时，都不要退却，这个世界是你我相遇的世界，所以，请守护她……”而后化作点点星光散去。与此同时，扎克的心唤醒了沉睡在心里的勇气之剑，勇气的纹章入手。就在众人要离开的时候，赛西丽娅突然感觉异常难受，守护兽之力的衰退，使得魔塔卡·丁基尔（カ·ディンギル）浮上！众人连忙赶回阿迪路海特，开始了对魔族最后战役的准备。

ps：如果此时再返回阿库迪卡城，收集7个ドッグタグ的话，可以习得扎克的秘奥义：マキシマムリスク

Check Point

1，持有匠のひみつ道具（罗迪复归后，咎人的工房获得）的话，调查阿迪鲁海特的石碑，得到召唤

2，前往巴斯卡基落，用三人和酋长对话，然后前往呼风的祭坛（风呼びの祭坛）

3，前往萨夫村，发生事件，罗迪单打 Boss

Boss 战

集中攻击ロッティングビースト·コア，多准备恢复药，难度很高的一仗。

4，“希望的碎片”（希望のかけら）入手以后，前往コートセイム、和马克达连对话一次，再和珍对话两次后，珍加入

5，回到阿迪鲁海特宿屋，找左边男子对话可以得到特殊道具ディスペラード

6，在阿迪鲁海特的 ARM 改造屋内得知艾玛的消息以后，前往地下水道最深处找到她加入。

7，解除无限练动永久机关的封印，需要ディスペラード，得到召唤兽“时之齿轮”，艾鲁米娜复活（超感人的剧情）

8，前往米拉玛，和服务员（复活后的艾鲁米娜，又是一段超经典剧情~）对话，而后出酒吧，扎克的最终技レイザ-シルエット觉醒。

9，在小岛边探索，找到魔塔卡·丁基尔

进塔便会遭遇布梅兰，所以，事先做好准备进入会比较好。

> 非常强横！鲁西艾德会使用全体攻击魔法，而且布梅兰的必杀威力太强了！！！给一个邪道打法，就是让扎克的 HP 保持在红血，而后使用マキシマムリスク将鲁西艾德秒杀，这样布梅兰每回合都会给鲁西艾德恢复而不能攻击……好像有点虐待动物嫌疑……

“背负着宿命的人类，你们的强大我已经领教了。”布梅兰收起剑，看着众人，“但是！这里是决战的地方，是涵盖一切生死的场所，你们真的做好死的觉悟了？”看见众人义无反顾的神情，布梅兰冷冷的笑着，“哼哼，我还是只会给自己找借口……听到了没有！！看到了没有?！吉克弗利德！！”布梅兰用尽全力扬天长啸，“这就是你所谓的人类生物！”

“哼哼，没错，我的确看到了，满身疮痍的你居然还能这样为他们助威。不过，那又能怎么样……你们没有一个能离开这里，难道有着同胞杀手的称号的你，要在这里履行你的骑士道？”吉克弗利德的声音冷冷的在空中回荡，而四周埋伏的怪兽已经将罗迪等人围在中央。

“这里交给我！你们去追赶吉克弗利德！！”布梅兰王者般的将剑一挥，来在了众人前面，“不过，别理解错了。我不是救你们，我只不过不想让我的猎物被别人杀掉。要杀你们的人，是我！下次见面，可没那么容易了。”

看着众人离去，透过厚实的头盔，布梅兰说了句：“人类，将希望变成力量……那么，我也将我无止境的战意化为剑刃，这就是身为战鬼的我的生存之道……鲁西艾德，也许去到地狱会比较适合我们吧……不过就算那样，我也要选择战斗无止境的地狱，没有退屈的无念之地！来吧！鲁西艾德，一起前进！到了地狱再并肩作战！这是属于我们最后的战场！”

ps：如果此时返回刚才的战场，可以找到布梅兰的回旋镖

カ·ディンギル

地图攻略

A：在 F003 的时候，用手雷轰炸蓝色的开关（以后每一个开关都要炸）

B：在 F004 的时候，将光球踩成三个顶角为绿色，门会打开

C：F007 的砖块位子对应 F009 的砖块位子

D：F013 的将光玉位置移动应该和光玉下方的颜色相同

E：同 F013

F：F018 用侦测器可以找到隐藏的门

G：同 F013

H：F013，boss 战：

比较简单，阿鲁哈扎特的攻击力还是不高，但是对物理防御力很强，建议减低其物防和魔防以后痛殴。

I：F034 启动亚空间传送装置，前往马鲁杜克（マルドゥーク）

マルドゥーク

地图攻略

A：在 F002 对着风扇使用漩涡之杖后获得プロテクターユニット

B：对着 F003 的风扇使用プロテクターユニット（后同）

C：在得到最后一个多余的プロテクターユニット以后，先返回赛恩特散托鲁，对着赛特使用，他会加入。（自称明日的大众偶像……）

D：F027 的秘题解法为，用力量手套连续击打三次

E：F028 的秘题解法：左边的水晶用钢勾击打；中间的水晶用变换之杖击打，右边的水晶用火焰杖击打

G：F029 的秘题为：左右两端用炸弹连锁轰炸，左二用漩涡之杖，右二用片片击打

H：F020-F025 的解法为站在机关上面弹吉他，随后进门按照“紫、绿、黄、橙、红”的顺序可以绕出迷宫，但如果按照“红、橙、黄、绿、紫”的顺序来走的话，则会遇到超强的隐藏 Boss……

来到 F015，居然遇到了原本已经死亡的巴萨卡。这让众人吃惊不已，原来吉克弗利德秘密的将其复活。带着对罗迪等人的仇恨，巴萨卡的铁锤舞动了起来。

> 增加防御是基本，巴萨卡这里的攻击力一下足以搞定赛西丽娅。多准备恢复药，好在这家伙不喜欢全体攻击……

来到最高层，一打开门，三人便冲了进去。

“吉克弗利德！我不会让你攻击法鲁盖亚。”赛西丽娅对着高台的吉克弗利德大声说道。

“巴萨卡已经死了，你一个人能做得了什么？”扎克横着剑看着他。

“一个人？哼哼哼……”吉克弗利德冷笑了几声，青色的披风一甩，转回身来看着众人，“人类啊，你们来迟了……看到了没有？我身后那闪着苍蓝色光芒的法鲁盖亚，不过很快，她的命运也就要到头了，死亡的黑暗将会笼罩她。我特意留了个贵宾席让你们观赏这个壮举。”

“你一个人做得到吗？”

“当然可以。马鲁杜克拥有对地攻击能力，不要以为它只是单纯的人工天体。”吉克弗利德冷冷的说着，背后马鲁杜克巨大的炮管已经对准了法鲁盖亚，“马鲁杜克是精灵制造的，绝对

之力！但是力量根本就没有区别，人类，精灵，魔族都一样。因为……力量只是为了破坏而存在，那才是真理！”吉克弗利德魔枪一抖，“黑色，将会迅速遍布。整个星球的未来，所有生命的未来，还有你我的……”

> **BOSS**
> **吉克弗利德的攻击力很高，适当降低他的物防，风属性是他的弱点。但必须小心他的反击，还有全体攻击魔法。**

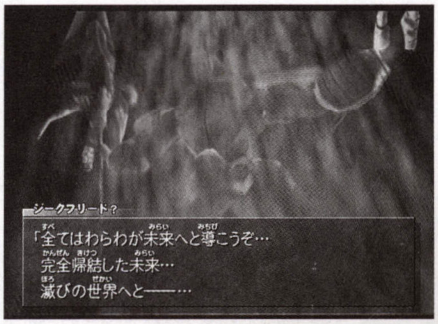
“我的力量在失去……身体还没有完全觉醒……”吉克弗利德单手撑地，痛苦的叫了起来，“哇——我的身体……!!! 我是，吉克弗利德!!!! ”

吉克弗利德痛苦的挣扎着，突然地表一阵抖动。

“还有谁在控制着马鲁杜克！”扎克下意识的说了句。

与此同时，炮管前端的能量束不断聚集，渐渐的形成了一个球，“住手！破坏的力量，将世界封闭在黑暗中，那样的世界得到了有什么用?!”赛西丽娅跨上一步大叫道。

“一切的东西，都是从过去到将来的存在。有的老朽……有的枯萎……有的损坏……未来所希望的就是这种‘破坏’，你们不理解吗?”吉克弗利德的声音颤抖的叙述着，随即颤抖的声音消失，吉克弗利德重新站了起来，浑身被一股带有强烈怨念的紫色所笼罩。



“这家伙，和我们认识的那个吉克弗利德不一样。”站在扎克肩上的片片瞪大了小圆眼珠。

“力量觉醒了，马鲁杜克……给予你的力量，那是破坏的力量……”吉克弗利德的语气变得异常古怪，“将吾身心交付于你，借用你的力量，将吾意志（破坏）移往法鲁盖亚……”

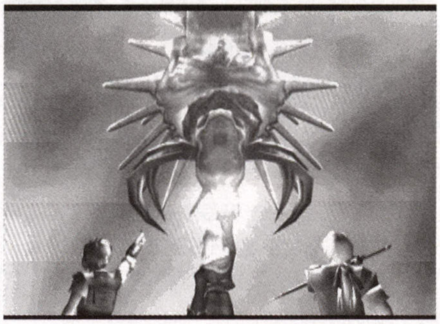
能量束的汇聚停止了，然而紧接着先前的红色能量球转变为一道黑色的光束，直射法鲁盖亚。苍蓝色的星球被黑色所笼罩……

“请住手!!! ”赛西丽娅无力的叫了句，跪倒在地上，“死亡黑暗中的世界……能指望什么呢？这种痛苦和悲伤的事，作了有什么意义呢……结束了……”赛西丽娅没有再看自己的母星，滴着头，眼泪滴滴达达的落在地板上。

“哭泣吧，尖叫吧，还有，绝望吧。所有的负面情感都会成为吾的力量，吾将以此引领你们前往完全终结的地方，毁灭的世界!!”吉克弗利德伸开双臂，紫色的幽气猛烈释放，将四周笼罩在黑色之中。可就在此时，一道刺眼的光芒让他睁不开眼，“这个光芒？泪之碎片？”

“未来，是被生命之光照亮的路程。那，才是绝对的绝对！”不止何时，赛西丽娅从地上站了起来，高举着泪之碎片，虽然脸上还有泪花，可是更多的是坚毅。

“在毁灭的圣母面前讴歌生命的颂诗，这个结果是什么，你知道吗？”吉克弗利德的身体被强光所笼罩，随后出现在大家面前的是那个久违的，也是预料之中的身影：母体！



“虽然一度失去了肉体，但是为了毁灭法鲁盖亚，再次借助爱子的身体复活。”飘浮在空中的母体阴阳怪气的说道。

“就像妈妈拥抱孩子那样，将吉克弗利德抱在怀里……”赛西丽娅看着母体中的吉克弗利德，心中的感情非常复杂。

“不对！那家伙是把吉克弗利德当作粮食！当作她复活的粮食！而且，这家伙看上去非常恶心！”扎克唾了一口说道。

“母亲和孩子在一起，没有比这个更美好的形态了……”母体缓缓的飘向三人，狰狞的说着，“来吧，濒临毁灭的人类，用你们最后的挣扎，来让我满足一下吧。”

> **BOSS**
> **有些简单的战斗，对扎克使用グレートブースター，或者提升反应的魔法，而后使用アクセラレイター+レイザーシルエット的技巧组合，乐胜！记得盗取哦，有好东西～**

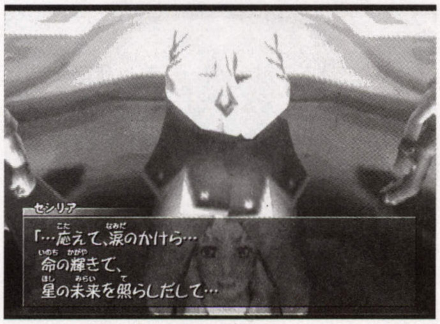
“就算吾的身体腐朽，毁灭的真理还是不会改变。吾的替身和意志依然会将法鲁盖亚堕于黑暗，已经没有什么能够阻止这颗星球的命运……拘泥于存在的人类是逃不过毁灭的命运，和吾一起，和那颗行星一起毁灭吧。”伴随着巨大的轰鸣，母体的身形消失在剧烈的闪光之中。

“结束了么？”片片略带怀疑的问了句。

“不！还没有，我们还不能绝望！”赛西丽娅大声呼喊道。

“没错！我们不能放弃，整个星球的，所有生命的未来不能失去！”扎克握紧了拳头，朝着天空吼道。

“响应我吧，泪之碎片！用生命的光辉，照亮



星球的未来!! ”赛西丽娅将泪之碎片高高的捧过头顶。瞬间，这个大殿上充满了耀眼的光芒。

“因为有重要的东西需要我们，所以我们生存着，战斗着。因此，我们相信奇迹，依然存在着！”

罗迪，扎克不约而同的将手高高伸向了天空。光芒，更加强烈的在大殿中散放着。

“这个光芒，支撑世界的力量，法鲁盖亚的生命之光……泪之碎片是生命的结晶，也是全部生命之光的引导。”几个熟悉的声音在空中回荡着，那是守护兽的声音！“我们，集结在巫女身边的守护兽，汇聚泪之碎片的力量，打破笼罩法鲁盖亚的黑暗！”

强光过后，白色的光束冲破了黑色的暗云，蓝色的星球，再次缓缓出现在众人面前。

“生命的光辉，照亮了法鲁盖亚的未来……这就是，泪之碎片的力量吗？”第一次见到如此情形的赛西丽娅有点激动。

“没错，我们守护兽还有泪之碎片，就是巫女和战士心中所渴望的力量。仔细看吧，从今往后，这颗星球的苍蓝色的光芒都会和现在这样闪烁动人，尽管法鲁盖亚和那些生存者的心受过伤害，但是，我们守护兽从那些对渴望未来的人所释放出的光芒中，看见了法鲁盖亚的未来。时间转瞬即逝，但只要有对未来渴望的心，一定能切断通往毁灭的道路。一切由渴望之心生出的力量，化不可能为可能的意志之力，那就是奇迹……人类自身也有界限，但为了超越那些界限而不断努力以后所产生的辉煌之力，那也是奇迹。奇迹，是人们心中存在着的，因此，我们守护兽作为法鲁盖亚的奇迹，也只容许人类所挥动的绝对之力。但是现在，人类的心中还没有坚强到能够产生奇迹之光的地步。但我们相信，总有一天，人们心中会充满对奇迹的向往，对未来的渴望，到那个时候，法鲁盖亚过去的辉煌才会再一次的降临。”光芒渐渐散去，只剩下三人望着苍蓝色的星球，会心的笑着。

“心灵之光……产生奇迹的源泉吗……”扎克回味着刚才守护兽的话。

“结束了吗？不，才刚刚开始啊！”赛西丽娅望着空中，寻找着那依稀存在的光芒，甜甜的一笑，转过身对两人说，“回去吧，大家在等我们呢，回我们的法鲁盖亚！”

就在众人返回法鲁盖亚的时候，突然感到一阵异常的波动，随即一个生物高速的接近，出现在众人面前。

“你们认为打倒了母体了么？”那个生物的声音非常熟悉，那才是吉克弗利德！可是样子却完全不同，他继续说着，巨大的翅膀扇动了几下，“吾乃双子吉克（**ジークツヴァイ**），借由母体飞散的肉块，从死亡之地归来的逆袭之刃！在这连接天地的亚空间，赌上一切，作为决战最后的舞台！命运只有两条路，要么将我再次斩断，要么一起卷进亚空间的爆炸之中，和我一切归于地狱。未来，并非是由生命的光辉所照亮，而是通过斗争来开拓！”

亚空间开始振动，吉克被吸进了亚空间的

BOSS

先不谈难度，这场战斗极具魄力。人语主题曲将情节推向最高潮！！感动感动……（众人：这人玩游戏边哭边玩，真搞不懂了……）

5回合内尽可能多的扣其HP，建议使用グレートブースター提高能力后用最强技不断轰炸。当然，5回合之前使用ラッキーシュート有可能会得到得到Ex.ファイルキー。

缝隙。三人重新回到了地面，但是亚空间的能量不断在外泄，整个卡·丁基尔都在崩落。冲击波掀起的层层气浪，将四周的海水推到了一边。就在众人无法逃离冲击波的范围时，巨大的声音响了起来。阿斯加鲁兹独自行动了！！巨大的身躯挡在了众人身前，伸开双臂张开了一个圆形的防护罩。

“用防护罩抵御冲击波，有效吗？！”巨大声响中，扎克的声音有些缥缈，“不过，魔塔卡·丁基尔崩坏时产生的冲击波也只有用这种方法才能对抗，一定是公主吧，公主让他这么做的！”

“不是！我什么都没说。”赛西丽娅用尽力气叫道，而后抬头看了看巨大的阿斯加鲁兹，“仿佛是他自己的意志要他来守护我们。”

冲击波肆虐着一切，而阿斯加鲁兹身体的各个部位也发出不同的响声，如同呻吟一般。

“够了，求你停下来吧，不然你也会……”赛西丽娅恳求的看着他，可是没有任何反应。

“砰！”一声沉闷的爆炸，阿斯加鲁兹的右臂炸裂。强烈的震荡中，左臂也化为尘埃……

爆炸扬起巨大的烟尘将天空笼罩在一片灰暗之中，灰暗的中央，有一个类似身躯的巨大废墟。隐约可以见到一个少女坐在残破身躯的肩上，轻声的低语道：“阿斯加鲁兹，我能够听见你的声音……是那样子呢，你已经不再是为了战争而制造的兵器……我们和你是最重要的伙伴，所以，在最后……”少女的声音有点抽泣，“你出于你的意志来保护我们了吧……守护同伴是不需要理由的……谢谢，从今往后，需要我们自己来保护了，所以，你……”少女从肩膀上跳了下来，扭过头看看那已经破损的但表情很安详的头部，“好好休息吧……”金色的短发在微风中飘动，随风飘动的还有几滴在阳光下闪亮的泪光。

我喜欢法鲁盖亚，非常喜欢，所以，为了保护她而战斗。

但是，我一直都在战斗，可从没想过自己为何会喜欢她……

直到那一天，你让我明白我这些，当玛丽艾鲁的花依然盛开在这个大地的时候……

林荫道上，两个人背着行李匆匆的行走着。金发男子随口的问着：“罗迪，我真没想过会有机会能和你像现在这样旅行，从那次大爆炸中存活下来以后，睁开眼的时候已经是清晨了。你和公主分别在为出发做准备，却好像从没注意过这些……对了，公主给你的信呢，和你说让你出城以后打开阅读的……”

罗迪听了，放下手中的行囊，从怀中掏出信看了看。

“片片，你去看看。”

“啊……看我是老鼠就好差遣吗？”

“罗嗦，看信不是你们知性派做的？”

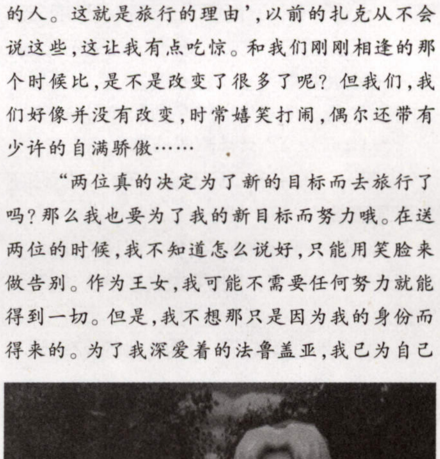
“真是的……”片片跳到了罗迪的头上，念起了信：

“当两人阅读此信的时候，不知道是在哪片天空下呢？那边是晴空万里？还是细雨绵绵呢？我这里可是不管什么天气，心底都很充实。这种怀念久违的气氛，不就是经历漫长战争以后依然存活的最好证据吗？谢谢，阿斯加鲁兹……没有他的挺身而出，我们都不可能存活下来。安息吧，阿斯加鲁兹……我们能够做的，就是创造一个不需要你作为战争兵器存在的世界。阿斯加鲁兹也一定这么希望的吧，但是他却不能亲眼见到那一天，这是我心中唯一的遗憾。

“听到两位要再次旅行的消息，真的很震惊。一直都在一起的我们，突然面临分开这个问题，一时间难以回答。这颗星球和所有生命的未来，背负着这种令人难以置信的宿命经历的那场艰苦的战斗，那时候，一个人难以突破的困难，在大家的携手帮助下逾越。能够在逆境之中向你伸出手的，只有同伴。也正因为如此，我很想大家一直都能在一起，彼此手牵手的度过。

“‘法鲁盖亚的某个角落，还有需要我帮助的人。这就是旅行的理由’，以前的扎克从不会说这些，这让我有点吃惊。和我们刚刚相逢的那个时候比，是不是改变了很多了呢？但我们，我们好像并没有改变，时常嬉笑打闹，偶尔还带有少许的自满骄傲……

“两位真的决定为了新的目标而去旅行了吗？那么我也要为了我的新目标而努力哦。在送两位的时候，我不知道怎么说好，只能用笑脸来做告别。作为王女，我可能不需要任何努力就能得到一切。但是，我不想那只是因为我的身份而得来的。为了我深爱着的法鲁盖亚，我已为自己今后的打算做好了准备。我会尽最大的努力为两位加油助威，我想没有什么能比这更好的了。



“今天和以往一样，阿迪鲁海特的上空刮着西风，象征着繁荣的西风……借着西风，希望我的祈祷和希望能够早日实现。

赛西丽娅·蕾茵·阿迪鲁海特

“注：我想很快就会把两位遗忘在阿迪鲁海特的东西送到了吧。真拿你们没办法，一会记得来领取哦”

“公主的愿望，应该不会是加油那么简单的吧……”听完信以后，扎克若有所思的想了想。

“你以前买过东西吗？在阿迪鲁海特的时候。”片片看着扎克，有点奇怪，“还有，以前你不是很讨厌王族的吗？。”

“那个啊！王族里面也有好人坏人的！！”扎克瞪了它一眼，“不过说回来，信中说的我们遗忘的东西是什么？难不成是罗迪遗留下的？”扎克看了看身边的头巾小伙子，“到底忘了什么好好想一下，不想我生气的话，就说老实话。”

“扎克生气和魔王差不多。”片片插了句。

罗迪没有回答，用手抵着下巴想了一会，要了摇头。

“麻烦！！我什么都不知道啊~”看着身边呆头呆脑的罗迪，扎克无可奈何的叫了句。

“啊，两位果然是在这里啊。”就在此时，一个熟悉的少女声音响在耳边。

“公主？！为什么你会在这里？”扎克和罗迪同时吃惊的长大了嘴。

“不可以吗？我是来将两位遗忘的东西送还的。”赛西丽娅自豪的闭上眼，挺了挺胸脯。

“遗忘的东西，什么……”

“啊？还不明白吗？”赛西丽娅微笑着。

“难道说……”扎克好像意识到了什么，下意识的后退了一步。

“没错，就是那个，以后也请多多关照啊。”赛西丽娅朝两人鞠了一躬。

“等，等等！刚才读的信里面不是说要为了自己的目标而好好努力吗？”扎克把手乱摇，而后一指赛西丽娅的鼻子，“你一走，阿迪鲁海特公国怎么办？！”

“公国交给约翰叔父比较好，他比我更适合管理国家。”赛西丽娅看了看四周的树木和花草，深深的吸了一口气，“我还是更喜欢法鲁盖亚，如此精彩美丽的世界。我只是为了这个目的而出来，但今天只是很偶然的和大家又走上了同一条路，请相信我。”赛西丽娅甜美的笑容，好像有着另一层的含义。

“今天？！偶然？！不管何时，你都这样……”片片无奈的耸了耸肩。

“没错，今天是偶然，明天是偶然，以后也都会是偶然哦。那是一定的~”赛西丽娅天使般的笑容撒向罗迪和扎克……

与此同时，不远处的一颗树木后，金发少女珍气得直跺脚：“本来属于我的演出，现在被那家伙给抢了！真让人生气！！居然还那边好意思

的说多多关照，啊啊啊！"仔细想一想，那个女人一定有她的目的！"而后扭过头，看着恭恭敬敬站立的马克达连，手舞足蹈的说着，"我可不像那个女人那样，厚颜无耻的飞出去"可恶啊""

"呵呵，小姐还真是观察入微……"看着犹如小孩子一样耍脾气的珍，马克达连的脸上时刻洋溢着长辈般的宽厚笑容。

蓝色的天空下，三人站在小山丘上……

"蓝色的天空，仿佛伸手就能触摸到……"赛西丽娅望着天空，欣慰的说了句。

"罗迪，公主，来这边看看。"听着扎克的呼唤，两人走了过去。眼前是一片葱绿色的大地，一望无际。

"这就是我们所守护的法鲁盖亚……"扎克第一次欣慰的吐了口气。

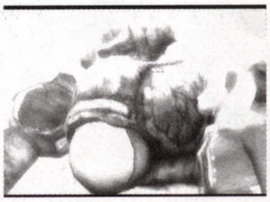
"并不是只有我们的力量在守护，还有更多的生命，更多的渴望……"赛西丽娅满意的笑着。随后转身和扎克离开。

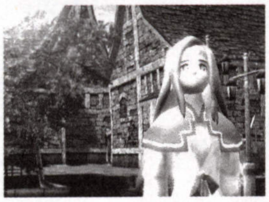
"现在多了一个人，要好好的为生计考虑了，先去接个委托赚点钱吧。"

"呵呵……"

罗迪站在一边的小坟墓前，看着上面隐约可见的几个字母："赛贝特·拉古奈特"，他没有说话，但是眼里的神情已经把一切告诉了爷爷：自己长大了。追着扎克和赛西丽娅的方向跑了几步，回过头来，朝爷爷的坟墓用力挥了挥手，脸上充满着自信的笑容。

山丘之上，依然有不时轻掠而过的西风，将一个晶莹剔透的倒三角形挂件舞动于空中……





隐藏研究

扎克技能的熟练度

其实提升的方法很简单，因为每次使用获得的熟练度=敌人等级-扎克等级，因此只要找高级的人练手就行。最好的方法是 40 级左右，带上冰耐性去佛特斯费雅练，尽量在 50 级之前练到 MAX，否则到了 55 级以上就只能去魔王的练兵场，花 10000 块挑战 Master 等级……

四人的魔女

1章	クラン修道院
2章	アーデルハイド地下道
3章	幻灯庄园
4章	タウンロゼッタ(10000ギャラ)
5章	魔王の练兵场(デュプリケイター必须)
6章	パズルボックス16
7章	圣森の家
8章	パズルボックス27
最终章	カ·ディンギル
外传	风の海の墓标(击倒隐藏 bossスケベ本后入手)

ABYSS 的情报

EX game（或者二周目）时，从精灵界动物处入手。

全マイグランドバッチ

ベリーケイブ最初入手
在记忆遗迹输入密码"**フルカネルリ**"
マウンテンパス
バスカ-集落的商店（5000**ギャラ**）
セントセントール（**ケイジングタワー**-攻略完毕后）
ヴォルカノントラップ（击倒**ゼット**）
アーデルハイド道具屋（支付 27000**ギャラ**的复兴费用，当复兴费用超过 30000**ギャラ**以后可以购买）
魔王の练兵场（10000**ギャラ**）
バリアシエルター
デモンズラボ
咎人**の**工房（罗迪复归以后）
パズルボックス13
パンデモニウム（击倒**タラスク**）
アークティカ城（**デュプリケイター**-必须）
在地图 X:22800 Y:22800 附近搜索
在地图 X:19800 Y:20000 附近搜索
在地图 X:23600 Y:1000 附近搜索
アーデルハイド（击倒**スクラップフィギュア**）
マルドゥーク
ABYSS，F006

OP 续和真·ED

完成全部人员加入条件即可。

ゼット加入

游戏末期前往赛恩特散托鲁，在守护兽之塔下面有个箱子，炸掉以后出现机关，利用跳跃打开。进入后和盲女阿乌拉（**アウラ**）反复对话，得知有关"剑士"的消息以后，会在城门口遇到他。击倒他一次以后（作为隐藏 Boss），前往最终迷宫得到**プロテクターユニッ**返回城镇找他（需要使用），便会加入。能力强化则要前往咎人的工房。最后说一句，这家伙的能力还算不错，最强技"樱花星煌爆"居然可以打出个大地球……

阿迪鲁海特的复兴

需要所有**ミニチュア**才能做到：

病院→精灵的祠堂
道具屋→ヴォルカノントラップ
酒场→风の海の墓标
修理屋→デ·レ·メタリカ从 Floor2 上落下后取得
町长の家→パンデモニウム的螺旋楼梯
民家→堕落的圣域
匠の秘密道具(石碑修复用，可以获得召唤兽)→咎人の工房

复兴以后，前往酒吧找老候鸟对话可以得到**ディスペラード**（解无限永久连动机关的必要道具），另外，还能得知黑市（**ブラックマーケット**）的消息……

船的修复工作

前提是阿迪鲁海特的病院已经修复，而后在飞空艇完全强化以后，可以在里面找到住院的帕索罗缪，从他那里得到“损坏的舵”，然后交给修理屋的人，过一阶段船就会完全修复，同时速度提升一倍，还能遭遇隐藏Boss……（不修复的话，是看不到真结局的哦）

所有的Ex.ファイルキー

No.01	Ex.ニューゲーム	リリティアの棺(エマ必须)
No.02	ステータス	エルウのほこら2
No.03	イラストギャラリー1	エルウ界タージエン村(用99枚1ギミルコイン99枚)
No.04	イラストギャラリー2	サーフ村的鸡(使用スクリュースタッフ让它飞起后,对话得到)
No.05	イラストギャラリー3	クラン修道院内演奏音乐的小女孩(音乐全部收集)
No.06	イラストギャラリー4	击倒マザー得到
No.07	イラストギャラリー5	隐藏bossゴーレム全击破(最后一个击倒会掉落,BT的完成条件)
No.08	イラストギャラリー6	クラン修道院的トリッシュ(收集所有的《四人の魔女》)
No.09	イラストギャラリー7	ブラックマーケット(9999999ギャラ)
No.10	イラストギャラリー8	宝箱回收率100%后前往蒂姆尼调查井
No.11	キャラクター图鉴	パンデモニウム
No.12	怪兽图鉴	テイムニーのウィルバー(怪兽图鉴50%完成后,会话得到)
No.13	ボイス集01	ロディレベル100(下次战斗会得到)
No.14	ボイス集02	ザックレベル100(下次战斗会得到)
No.15	ボイス集03	セシリアレベル100(下次战斗会得到)
No.16	ボイス集04	ジェーンレベル100(下次战斗会得到)
No.17	ボイス集05	ゼットレベル100(下次战斗会得到)
No.18	ボイス集06	エマレベル100(下次战斗会得到)
No.19	ボイス集07	水の街ミラーマ的猫(地图100%以后,会话得到)
No.20	ボイス集08	秘密の花园のマリエル(ガーデニング全品种改良MAX)
No.21	ボイス集09	マザーフリード战时候,从マザーフリード身上盗取
No.22	ボイス集10	真ラギュ·オ·ラギュラ(这简直不可能嘛!!!)
No.23	OPムービー	船の墓场ヤードのパキータ(パズル迷宫全解! 超BT的完成条件)
No.24	EDムービー	和ジークツヴァイ作战时给予一定程度伤害后、在第五回合使用ラッキーシュート后得到
No.25	イベントムービー	地图X:16902 Y:7890探索

隐藏Boss攻略

■杀生石窟　メイジフォックス

出现方法:由于里面是有30分钟,时间一过就会消失(怎么给我的感觉像北欧女神……),所以给出简单路线:

F1(雾)→F2(北)→F3(北)→F4(西)→F5(雾)→F6(西)→F7(北)→F8(雾)→F9(东)→F10(北)→F11(东)→F12(南)→F13(东)→F14(北)→F15(雾)→F16(北)→F17(北)→F18(西)→F19(西)→F20(雾)→F21(北)→F22(BOSS出现)

Aliny的个人攻略和评价:非常强大的Boss,会使用全属性魔法,更要命的是击倒Boss以后还要脱出……永久提升属性防御是必要的。攻击方面使用邪道战法,**グレートブースター**提升战力,利用扎克的最强技搞定。这个Boss面前,我是死了无数次的……胜利以后得到**スキル**“**MPアップ4**”和“**コールホイッスル**”。

难度指数:A+

■アーデルハイド　スクラップフィギュア×3

出现方法:在古代文明博览会场的**フィギュア**前使用**オールドギター**打破封印以后才会出现。

Aliny的个人攻略和评价:注意!90级的boss,还是三个一起登场!提升魔法防御力是根本。但攻击力不怎么高……个人感觉,比那个可恶的洞窟要好打得多。

难度指数:B

■タウンロゼッタ　メルコム·リッチ

出现方法:将三只乌鸦炸到三个坟墓上以后,出现封印柱,使用**オールドギター**打破以后,出现。

Aliny的个人攻略和评价:这个boss是来送钱的……攻击力不高,打完以后无经验,可是却有非常非常非常非常非常多的钱~~$$$$$

难度指数:E

■魔王的练兵场　魔王アンゴルモア

出现方法:在得知魔王消息以后,前往最北面的屋子输入密码:“2004/01”后出现封印柱,用**オールドギター**打破。

Aliny的个人攻略和评价:玛玛米娅……95级的BOSS(T-T),强烈建议配置技能“**草花を慈しむ心**”来恢复HP!boss的攻击力非常高!!最强技能“The 7th Moon”可以造成2000的全体伤害。**グレートブースター**提升战力是必要的……接下来只能靠运气了。可以偷盗的道具:**アンブロシア**,胜利后获得**スキル**“**抵抗アップ4**”。

难度指数:S+

■デモンズラボ　エグリゴリ

出现条件:用吉他打破封印柱

Aliny的个人攻略和评价:打这家伙时候连续死机……但是攻略难度不算很高。

难度指数:B

■风の海の墓标　スケベ本

出现条件:在FLOOR 002阅读书本,但必须后排人员全部为男性,而且**マイグラントレベル**18以上才会遭遇。

Aliny的个人攻略和评价:12体出现……难度高得很。建议使用罗迪的最强技加上提升攻击力一下搞定!另外,火属性是它们的弱点……但是,有能力放召唤不如来巩固自己防御更加实惠些。胜利后可以获得:《**四人の魔女外传**》。

难度指数:B+

■幻灯庄园　ザダス

出现条件:打破封印柱

Aliny的个人攻略和评价:比较容易的一个,但是注意一点,大的**ザダス**全属性无效,而小的**ザダス**全属性都是弱点。好像还有一个魔法叫“无属性”的吧……偷笑ing……胜利后得到**スキル**“**やるせない耐性4**”。

难度指数:C

■デ·レ·メタリカ写本　バラム

出现条件:对着修道院的**デ·レ·メタリカ**使用知识之键以后进入,然后用吉他打破封印。

Aliny的个人攻略和评价:简单简单……亏它还75级了!这里只要一个召唤魔法“**ステータスロック**”,全状态无效,然后将其永久化以后,boss就和菜鸟没区别了。光属性是弱点,尽兴的打吧。可以偷盗的道具:**アンブロシア**,胜利后获得**スキル**“**风属性耐性4**”。

难度指数:D

■深渊の龙宫　ヴァーミリオン×2

出现条件:深渊的龙宫一楼,但必须要有**コールホイッスル**(噩梦一样的洞窟……),使用吉他打破封印。

Aliny的个人攻略和评价:装备好火和毒耐性以后开始虐杀吧。哈哈哈哈哈~胜利以后可以获得**スキル**“**毒耐性4**”。

难度指数:C

■无限连环永久机关　レックレスエント

出现条件:用吉他打破封印

PS无限连环永久机关解法:7时→2时→9时→4时→11时→6时→1时→8时→3时→10时→5时→12时,完成以后得到时之齿轮。

Aliny的个人攻略和评价:弱点是火的大苍蝇~胜利可以获得**スキル**“**ライフチャージ**”。这里给出三种打法:

1、用反击慢慢的和它耗,因为反击的时候它不会恢复。

2、一口气击破它~当然，等级要高了。

3、极度阴险的打法，使用**リタリエイション**将其特殊攻击“病原菌注入”反射，这样，病气的它就不能回复啦~哇哈哈哈哈哈~

难度指数:C+

■魔王的练兵场　ブーメランフラッシュ

出现条件:在魔塔卡·丁基尔得到他的**クレッセントファング**，而后挑战完所有等级以后，服务员会和你说有人提出挑战。接纳便会再度遇到他。

Aliny的个人攻略和评价：首先说句题外话，这个人物刻画得很不错的。“战鬼”这个名词很适合他，逐步看着罗迪等人的成长，直到最后帮助他们对抗吉克弗利德。那句话太经典了：去到地狱，我们再并肩作战！这次攻略他非常难，他的全体攻击技能可以破除物理反射效果，建议搭配技能“草花を慈しむ心”来强化恢复力。战斗后可以得到最后的召唤兽：欲望の颚。

难度指数:S

■内海　リヴァイアサン

出现条件:船修复以后，随机遇到。

Aliny的个人攻略和评价:8机的巨神(**ゴーレム**)之一，90级。水属性强化是必要的。雷是他的弱点。尽管如此，还是很难攻略啊！！靠运气决胜负吧！战斗中可以偷到道具**アンブロシア**，胜利后得到**スキル**“水属性耐性4”。

难度指数:S

■地图西南的砂漠　バルバトス

出现条件:随机遭遇

Aliny的个人攻略和评价:8机的巨神(**ゴーレム**)之一，90级。地属性强化。最强攻击可以破除特殊效果。同样是90级的怪物，战斗中可以偷到道具**アンブロシア**，胜利后得到**スキル**“地属性耐性4”。

难度指数:S

■マルドゥーク碧炎区域　ベリアル

出现条件:在碧炎区域，所有机关都用箱子上的“△”对准。而后使用吉他打破封印。

Aliny的个人攻略和评价:8机的巨神(**ゴーレム**)之一，90级。全部属性对他半减。一定要使用**クイック**魔法，对珍进行加速，取得先手权！技能“草花を慈しむ心”和魔法“**グレートブースター**”是必要的。战斗中可以偷到道具**アンブロシア**，胜利后得到**スキル**“防御アップ4”。

难度指数:S

■マルドゥーク苍炎区域　セト

出现条件:所有机关解答错误！！

Aliny的个人攻略和评价:8机的巨神(**ゴーレム**)之一，90级。暗属性强化。因此针对性的属性强化是必要的。同时加强魔防，提升恢复力。战斗中可以偷到道具**アンブロシア**，胜利后得到**スキル**“暗属性耐性4”。

难度指数:S

■マルドゥーク红炎区域　ルシファア

出现条件:按照“红、橙、黄、绿、紫”的顺序进入，然后用吉他打破封印

Aliny的个人攻略和评价:8机的巨神(**ゴーレム**)之一，90级。光属性强化。攻略法和上面一样，战斗中可以偷到道具**アンブロシア**，胜利后得到**スキル**“光属性耐性4”。

难度指数:S

■ABYSS　ラギュ·オ·ラギュラ(真·ラギュ·オ·ラギュラ)

出现条件:得到关于ABYSS的情报，而后在100层遇到！

Aliny的个人攻略和评价：神一般存在的家伙，用正常手段基本不可能取胜！不是100级千万不要挑战，会死的非常难看，由于坚决抵制“金爪子”修改等级，这个BOSS始终打不过……555555

难度指数:SS!

艾玛的ダウンロード技能

攻击魔法

No	Name	MP	效果	可以ダウンロード的敌人
1	ダウンロード★	0	可以习得敌人的特技(当已经拥有特技时为MP吸收)	
2	ロックゲイザー	24	敌单体地属性攻击	ロックバブーン
3	クラックトレマー	36	敌全体地属性攻击	キャリオンクロウラー
4	ハイドロランチャー	24	敌单体水属性攻击	ゴモラトード
5	メイルシュトローム	36	敌全体水属性攻击	ハイドラ
6	カロリックスフィア	24	敌单体火属性攻击	イフリート
7	アッシュレデューサー	36	敌全体火属性攻击	イフリート
8	スカイツイスター	24	敌单体风属性攻击	グリフォン
9	ストームブレード	36	敌全体风属性攻击	デボノバ
10	カレントスパーク	24	敌单体雷属性攻击	サンダードレイク
11	エレクトリッガー	36	敌全体雷属性攻击	サンダードレイク
12	アークティックランス	24	敌单体冰属性攻击	フルーレティ
13	コキュートス	36	敌全体冰属性攻击	フルーレティ
14	ブライトブラスト	24	敌单体光属性攻击	フェアリーライト
15	ルミナスインパクト	36	敌全体光属性攻击	ルシファア
16	スクリーミングマッド	24	敌单体暗属性攻击	デカラビア
17	ファントムハザード	36	敌全体暗属性攻击	ストーンカ
18	アゴニーエフェクト	28	敌单体无属性攻击	ダンタリアン
19	パラダイムボリューション	30	敌全体无属性攻击	ゴーストライダー

特殊攻击

No	Name	MP	效果	可以ダウンロード的敌人
20	フレアボム	38	敌单体火属性攻击	ジャバウォック
21	リセット	4	返回战斗最初	アクシデントラビット
22	ベイキングブレス	32	单体火属性伤害	ヘルハウンド
23	ブリザードブレス	32	单体冰属性伤害	フロストジャイアント

状态攻击

No	Name	MP	效果	可以ダウンロード的敌人
24	スティンククラウド	18	敌全体“病气”状态攻击	ガギソン
25	トキシックブレス	18	敌全体“毒”状态攻击	パープルワーム
26	スランバーフォッグ	18	敌全体“睡眠”状态攻击	ブラッドホーン
27	ひかりごけ	18	敌全体“混乱”状态攻击	ロンウェー
28	ペトロクラウド	18	敌全体“石化”状态攻击	ベヒーモス
29	アスフィクシエイション	18	敌全体“战斗不能状态”攻击	ガスノイド1st
30	ノクシャスストリーム	22	敌单体物理伤害+“病气”状态攻击	サマエル
31	ハームフルウェーブ	22	敌单体物理伤害+“毒”状态攻击	ウイル·オ·ウイスプ
32	ヒュプノタイザー	22	敌单体物理伤害+“睡眠”状态攻击	サマエル
33	サイケデリッカー	22	敌单体物理伤害+“病气”状态攻击	コッペリア
34	细胞石化光线	22	敌单体物理伤害+“石化”状态攻击	モーンスカル
35	レディオスブレス	22	敌单体物理伤害+“战斗不能”状态攻击	サマエル

光线类攻击

No	Name	MP	效果	可以ダウンロード的敌人
36	パリオンコレダー	12	敌单体镭射攻击	モーンスカル
37	アンジュレイトキャノン	32	敌单体镭射激光攻击	セテフ
38	ハイペリオンブラスター	46	敌单体镭射炮攻击	レイドバスター
39	インフラソニック	14	敌单体无属性冲击波释放攻击	コアトル
30	インフラソニック	20	敌全体无属性冲击波释放攻击	ベテルギウス
41	アンチマターボム	36	敌单体无属性爆弹攻击	这いよる混沌
42	アンチマターボム	48	敌全体无属性爆弹攻击	ジャバウォック
43	危险物质666	30	敌单体HP为1	モーンスカル
44	危险物质666	60	敌グループHP为1	マリスロジック

复合攻击

No	Name	MP	效果	可以ダウンロード的敌人
45	石像化にらみ	21	单体石化	ストーンカ
46	インセクトブレス	80	单体战斗不能	ガーバグ
47	不确定性理论	48	单体病气状态和毒状态伤害	ハイゼンベルク
48	金切り声	42	敌全体混乱+病气	シュリーカー
49	ダイレクトヴォイス	48	敌全体病气+毒	这いよる混沌
50	アルカンシエル	56	敌全体病气+毒+睡眠+混乱+石化	そっと这いよる混沌
51	ペトリフィケイト	20	敌单体地属性攻击+石化	コカトリス
52	パニッシュ	72	敌グループ战斗不能化	ミクトランテクウトリ
53	ツアハノアイの太阳风	38	敌全体火风属性复合攻击	フイーンド
54	アポカリプスの霹雳	38	敌全体雷光属性复合攻击	ミクトランテクウトリ

No	Name	MP	效果	可以ダウンロード的敌人
55	フリムフルスの永久冰壁	38	敌全体冰地属性复合攻击	フロストジャイアント
56	ステュクスの淀み	38	敌全体水暗属性复合攻击	アスピック

回复类

No	Name	MP	效果	可以ダウンロード的敌人
57	レノペイション	8	自身 HP 回复	ヴィヴル
58	クリティカルヒール	130	全体 HP 全回复	ダラウアバニー

特殊效果

No	Name	MP	效果	可以ダウンロード的敌人
59	人体发火现象	36	对应火属性耐性进行 HP 百分比伤害	ジャックランタン
60	アークインパルス	64	使用者和防御的伙伴数之间的倍率攻击	リトルグレイ
61	グレートブースター	48	单体全能力大 UP	ツアール·ザイン

区域效果

No	Name	MP	效果	可以ダウンロード的敌人
62	フレイミングゾーン	15	火属性强化 & 活性化+水属性弱体化	ヴィヴル
63	フリージングゾーン	15	冰属性强化 & 活性化+火属性弱体化	フルーレティ
64	ウォーターゾーン	15	水属性强化 & 活性化+雷属性弱体化	ゴモラトード
65	サンダーゾーン	15	雷属性强化 & 活性化+水属性弱体化	サンダードレイク
66	ウインドゾーン	15	风属性强化 & 活性化+地属性弱体化	ブラッドホーン
67	アースゾーン	15	地属性强化 & 活性化+风属性弱体化	クレイパペット
68	ブライトゾーン	15	光属性强化 & 活性化+暗属性弱体化	ルシファア
69	ダークゾーン	15	暗属性强化 & 活性化+光属性弱体化	アーモン
70	地壳污染	24	每回合终了时敌全体伤害	ブルスネイル
71	アンチマジックゾーン	24	魔法伤害减轻	ゾーンメーカー
72	オフェンスゾーン	24	物理伤害增幅	サイクロップス
73	ソーサルゾーン	24	魔法伤害增幅	ベヒーモス
74	エイミングゾーン	24	命中率上升	エグリゴリ

特殊效果

No	Name	MP	效果	可以ダウンロード的敌人
75	フルリヴァイブ	50	单体战斗不能回复且 HP 全满	パラオ
76	ルールオブヴェンジエンス	25	反射使用者所承受的伤害,一回合有效	リトリビューター
77	キャプチュードウエブ	10	敌单体反应、回避 DOWN	アーコン

注意:ダウンロード的技能必须承受过一次攻击才可以。

ガーデニング(种植系统)

和玛丽艾鲁对话就可进行种植花果。但不同的植物,它们的适应值不一样。提高适应值就能提高产量。而提高的方法只有一个,那就是改良!

LV	品种改良度	マリエル的台词	改良回数
0	0——10	この苗が根づくことは、限りなく0に近い可能性です …でも、草花の生きる气持ちを信じてください	10
1	11——20	現在のファルガイアで、草花を育てることは、とても难しいことです 奇迹を信じて、祈りましょう…	10
2	21——30	…草花に大切なのは、水と土と、みなさんの温かい心なのです 优しい气持ちで、时を待ちましょう。	10
3	31——40	耳をすませば、草花の鼓动が闻こえるようです でも、それは小さくて伪い鼓动 …谁かが强く、支えてあげないと…	10
4	41——50	草花は、一生悬命、生きようとしています みなさんの优しい心の后押しがあれば… きっと、强く育ってくれます。	10
5	51 ~ 60	苗に、みずみずしい力を感じます 小さな力ですが、确实に感じられる、たしかな力です。	10
6	61——70	本来、草花は、弱く伪いものではありません この苗をご覧になれば、みなさんにも草花の强さが传わると思います。	10
7	71——80	いつか、ファルガイアの大地にも、ふたたび绿があふれる日が来る …この苗を见ていると、そんな气がしてきます。	10
8	81——90	强く生きているモノは、ただそれだけで、素晴らしいモノ …この苗は、わたしにそう教えてくれます…	10
9	91—— 99	素晴らしい苗です。これなら、大地に强く根を长つて、高く 空を目指して伸びていくでしょう。	10
10	100	苗は、きっと、力强く育ってくれます…… いいえ、「きっと」ではなく、「必ず」、强く育ってくれるでしょう。	-

道具的初期改良值

No	Name	マリエル的台词	初期改良值
1	ヒールベリー	本来、草花は、弱く伪いものではありません この苗をご覧になれば みなさんにも草花の强さが传わると思います。	61
2	ポーションベリー	耳をすませば、草花の鼓动が闻こえるようです でも、それは小さくて伪い鼓动… 谁かが强く、支えてあげないと…	31
3	ミラクルベリー	現在のファルガイアで、草花を育てることは とても难しいことです。 奇迹を信じて、祈りましょう…	16
4	リヴァイブフルーツ	耳をすませば、草花の鼓动が闻こえるようです でも、それは小さくて伪い鼓动… 谁かが强く、支えてあげないと…	31
5	フォースキャロット	現在のファルガイアで、草花を育てることは とても难しいことです。 奇迹を信じて、祈りましょう…	11
6	ネクタール	草花に大切なのは、水と土と みなさんの温かい心なのです。 优しい气持ちで、时を待ちましょう。	21
7	ちいさなはな	この苗が根づくことは、限りなく0に近い可能性です …でも、草花の生きる气持ちを信じてください。	6

隐藏的方块迷宫

地图上显示为灰色。一共 30 个,难度从 1-5 不等,绝对杀伤脑细胞的东东!! 但是只有全部完成以后才可以得到 Ex.**ファイルキー**,55555……

ARM 强化系统

改造レベル	攻击补正	命中补正	最大装填数	极いやすさ	クリティカル
初期	10	8	3	1	1.5
1	16	12	4	2	1.6
2	24	18	5	3	1.7
3	34	28	6	4	1.8
4	46	36	7	5	1.9
5	60	48	8	6	2.0
6	76	60	9	7	2.1
7	94	76	10	8	2.2
8	114	92	11	9	2.3
9	136	108	12	10	2.4
10	160	128	13	11	2.5
11	186	148	14	12	2.6
12	214	172	15	13	2.7
13	244	196	16	14	2.8
14	276	220	17	15	2.9
15	310	248	18	16	3.0

注意:累积改造最大 15 段

魔法合成系统

攻击魔法	ジオ	フレイ	ウィング	ミューズ
ジオ	1.クラッシュ	2.ディスペル	3.ライフドレイン	4.スペクトル
フレイ	5.デヴァステイト	6.ファイア	7.ダークネス	8.フラジャイル
ウイング	9.グラビトン	10.ラッキーシュート	11.ヴォルテック	12.ライトニング
ミューズ	13.スプレッド	14.フイブルマインド	15.フリーズ	16.プレッシャー

No	名称	价格	对象	MP	效果
1	クラッシュ	60	敌/单体	6	根据使用者魔力进行地属性攻击
2	ディスペル	40	敌/单体	4	施展的魔法效果无效
3	ライフドレイン	180	敌/单体	18	HP 吸收
4	スペクトル	60	敌/单体	6	根据使用者魔力进行光属性攻击
5	デヴァステイト	120	敌/单体	12	根据使用者魔力进行无属性攻击
6	ファイア	60	敌/单体	6	根据使用者魔力进行火属性攻击
7	ダークネス	60	敌/单体	6	根据使用者魔力进行暗属性攻击
8	フラジャイル	40	敌/单体	4	物理防御力下降
9	グラビトン	100	敌/单体	10	根据 FP 的百分比造成对应伤害
10	ラッキーシュート	320	敌/单体	32	用这个魔法杀掉敌人肯定会得到道具
11	ヴォルテック	60	敌/单体	6	根据使用者魔力进行风属性攻击

12	ライトニング	60	敌/单体	6	根据使用者魔力进行雷属性攻击
13	スプレッド	100	敌/グループ	10	扩散型无属性攻击
14	ファブルマインド	40	敌/单体	4	魔法防御力下降
15	フリーズ	60	敌/单体	6	根据使用者魔力进行冰属性攻击
16	プレッシャー	60	敌/单体	6	根据使用者魔力进行水属性攻击

辅助魔法	ジオ	フレイ	ウィング	ミューズ
ジオ	1.シールド	2.リザレクション	3.リタリエイション	4.プロテクト
フレイ	5.コマンドリプレイ	6リインフォース	7.ホクスポクス	8.アナライズ
ウィング	9.リフレクト	10.エスケープ	11.クイック	12.ターピュランス
ミューズ	13.リヴァイブ	14.パーマネンス	15.レストア	16.ヒール

No	名称	价格	对象	MP	效果
1	シールド	100	本方/グループ	10	物理防御力上升
2	リザレクション	500	本方/单体	50	战斗不能自动恢复,仅限一次,且复活后 HP 为 1
3	リタリエイション	120	本方/单体	12	物理伤害反射,仅限一次
4	プロテクト	100	本方/グループ	36	魔法防御力上升
5	コマンドリプレイ	360	本方/单体	18	回合最后选择的指令两次行动
6	リインフォース	180	本方/单体	12	フォース(force)增加量上升
7	ホクスポクス	120	本方/单体	2	运势短时间上升
8	アナライズ	20	敌/单体	4	查看敌资料
9	リフレクト	120	本方/グループ	12	攻击魔法反射(有属性区别)
10	エスケープ	160	本方/全体	16	战斗中逃脱
11	クイック	60	本方/单体	6	反应上升
12	ターピュランス	100	本方/グループ	10	回避上升
13	リヴァイブ	80	本方/单体	8	战斗不能状态治疗
14	パーマネンス	100	本方/单体	10	有效魔法回合无限化
15	レストア	180	本方/单体	18	除战斗不能以外,异常状态全解
16	ヒール	40	味方/单体	4	根据使用者魔力进行 HP 恢复

全道具列表

回复苏生类

No	Name	买值	卖值	效果	入手场所
1	ヒールベリー	–	10	味方单体 HP100 回复	ガーデニング
2	ポーションベリー	–	20	味方单体 HP500 回复	ガーデニング
3	ミラクルベリー	–	600	味方单体 HP2000 回复	ガーデニング
4	ネクタール	–	150	味方单体"最大 HP 疲惫"回復、VIT 槽回复	ガーデニング
6	フォースキャロット	–	250	味方单体 FP 上升至最大	ガーデニング
7	リヴァイブフルーツ	–	15	味方单体战斗不能回复、HP 完全回复	ガーデニング
8	アンブロシア	–	1000	味方单体战斗不能·ST 異常·HP·MP 完全回复	盗:猿人バーゴン フォレストプリズン

状态治疗类

No	Name	买值	卖值	效果	入手场所
1	ウィッチメディシン	10	5	味方单体 "病气"状态治疗	アーデルハイド道具屋
2	アンチドーテ	20	10	味方单体 "毒"状态治疗	博览会场(袭击后)
3	おもちゃのハンマー	10	5	味方单体 "忘却"状态治疗	博览会场(袭击后)
4	元气ドングリ	40	20	味方单体 "やるせない"状态治疗	博览会场(袭击后)
5	ブリーズミント	40	20	味方单体 "眠り"状态治疗	セントセントール道具屋
6	やすらぎの风车	60	30	味方单体 "混乱"状态治疗	セントセントール道具屋
7	ピュグマリオン	40	20	味方单体 "石像化"状态治疗	セントセントール道具屋

属性攻击类

No	Name	买值	卖值	效果	入手场所
1	アースジエム	–	10	和紋章魔法"クラッシュ"同样效果	敌
2	ウインドジエム	–	10	和纹章魔法"ヴォルテック"同样效果	敌
3	ファイアジエム	–	10	和纹章魔法"ファイア"同样效果	敌
4	フローズンジエム	–	10	和纹章魔法"フリーズ"同样效果	敌
5	ウォータージエム	–	10	和纹章魔法"プレッシャー"同样效果	敌
6	サンダージエム	–	10	和纹章魔法"ライトニング"同样效果	敌
7	ライトジエム	–	10	和纹章魔法"スペクトル"同样效果	敌
8	ダークジエム	–	10	和纹章魔法"ダークレイ"同样效果	敌

其它

No	Name	买值	卖值	效果	入手场所
1	ちいさなはな	–	1	味方单体"运势"短时间上升	ガーデニング
2	ラッキーカード	–	10	味方单体提高战斗获得 Exp	ベリーケイブ
3	ギャラコロガシ	–	1500	战斗获得ギャラ为 2 倍,作用效果敌单体	タージエン村道具屋
4	1ギミルコイン	–	10	地图、迷宫记录可、全灭时コンテイニュー可	ベリーケイブ

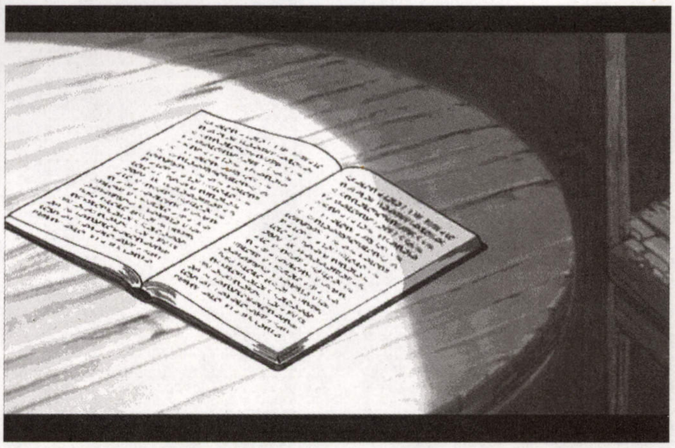
5	レベルアップル	–	10000	味方单体等级上升 1	盗:ファフニール(カ·ディンギル)
6	デュプリケイター	–	300	可以打开被加以魔法的保护的门或宝箱	盗:这い寄る混沌
7	ネームプレート	800	400	可以变更单体生命体的名字	コートセイム
8	テレポートジェム	1000	500	瞬间移动至曾经去过的村庄或城镇	复兴后的アーデルハイド 道具屋、魔王の练兵场
9	ABYSSの魔键	–	–	打开 ABYSS 内封印之门的钥匙	ABYSS (FLOOR 001)

コンビネーション

当前位和其 forword 成员都装备**サポートアタック**的时候，就有可能发动!! 推荐扎克和赛特的连携技能,敌小组攻击"X 斩り"!

全クレストグラフ

初期所有
封印图书馆(**セシリア**篇 boss 掉落)
记忆**の**遗迹(输入密码「**ひぎにつうずもの**」后入手)
リリティアの棺
アーデルハイド博览会(魔族袭击后)
マウンテンパス(用炸弹炸破墙壁进入的隐藏房间)
无限连环永久机关
エルウのほこら3(**デュプリケイター**必须)
港镇**ティムニー**(怪兽图鉴家边上的小洞,使用片片才可以得到)
サンドリバー(**マジックスタッフ**必须)
ヴォルカノントラップ
バリアシェルター
サーフ村(用钢钩从外侧进入)
アーデルハイド城(**デュプリケイター**必须)
アーデルハイド（交付 27000**ギャラ**的募集金以后在道具屋用 10000**ギャラ**购买)
コートセイム
深渊**の**龙宫
堕**ちた**圣域
デモンズラボ
フォレストプリズン(**デュプリケイター**必须、**ロディ**复活后)
デ·レ·メタリカ
ロディの梦(击倒 boss**エリザベート**)
アークティカ城(**デュプリケイター**必须)
マルドゥーク
タウンロゼッタ町长家(使用**スクリュースタッフ**让吊扇旋转)
フォレストプリズン(**デュプリケイター**必须、**ロディ**复活后)
杀生石窟
エルウのほこら(**エルウ**界)
ABYSS·**フロア**11
ABYSS·**フロア**31
ABYSS·**フロア**71
ABYSS·**フロア**99



火星电玩 marsgame.com

日本游戏机及配件卡通 VCD/DVD/CD 大集合寻求各地经销商
广州批发热线:020-81010316 批发邮箱:pifa@marsgame.com
本部电脑管理,万无一失,全年邮购无一投诉,质优、快速、专业的服务定能让你满意。
邮购价:VCD:3.8 元/张,DVD9 元/张,音乐 CD:7.5 元/张。购碟邮费 15 元(无论多少,不限品种)
会员价:VCD:3 元/张,DVD8 元/张,音乐 CD:6 元/张。购碟邮费 15 元(无论多少,不限品种)
邮购汇款地址:成都市建设路邮局 5A-199 信箱 5 分箱 肖忠发(收) 邮编:610051
1 门市部地址:成都市新世纪 4 楼 D5-D6 火星电玩 电话:028-85230945
2 门市部地址:成都市人民北路二段二号蝌蚪电玩 电话:028-83361193
邮购查询热线:028-83414399、83172077、89010603 投诉电话:028-88069212
邮购赠品:邮购金额达 80 元,赠送太八项链一根。
注:邮购请在汇款单附言上注明编号即可,如仍写不下,请在汇款后四天来电告知或发 mail 确定。
购物咨询及查询专用邮箱:service@marsgame.com 投诉邮箱:tousu@marsgame.com

日本名卡通动画精选(全彩面正版,日语发音,中文字幕)。VCD3.8 元/张(DVD9 元/张),持卡会员 VCD3 元/张(DVD8 元/张)。继续提供 VCD 补单服务,补齐您 VCD 残缺部分,价格、邮费不变,邮费 15 元/次,无论多少。购买 DVD 请在编号前加 "0"

一次性购买 190 元产品(不含邮费),即可获得精美邮购会员卡一张,终身有效!

编号及名称	VCD	DVD
002-1 梦幻妖女	12	3
005-2 男儿当入樽	4	1
010-1JOJO 冒险(第一卷)	3	2
014-1 高达 W-尽华尔兹	2	1
014-10 高达 F91	2	1
014-11 高达逆袭夏亚	2	1
014-13 高达 0079TV	16	5
014-15 倒 A 高达	25	6
014-17V 高达	17	8
014-2G 高达	17	5
014-20 高达 0083(剧)	2	1
014-3W 高达	17	5
014-30 倒 A 高达(OVA)	6	2
014-31SEED 高达(已完结)	29	13
014-32 高达剧场 3 部作/特别版	6	2
014-4 高达 08MS 小队	6	3
014-5 高达 0080	3	2
014-6 高达 0083	6	2
014-7Z 高达	17	6
014-8ZZ 高达	16	8
014-9X 高达	17	5
017-1 不可思游戏(TV)	19	6
017-2 不可思议游戏(剧场版)	2	1
017-3 不可思议游戏延续篇	6	2
017-4 不可思议游戏永光传	4	1
025 饿锒传说	4	1
029-1 橙露(剧场版)	2	1
029-2 橙露(TV)	24	6
029-3 橙露(OVA)	4	1
032 暗黑破坏神	3	1
035 天空之城	2	1
037-1 怪医秦博士千禧版	2	1
038DNA2	5	3
052-5 城市猎人-便衣女警	2	1
052-8 城市猎人(TV)	62	20
058-3 樱花大战(TV)	25	4
058-5 樱花大战写真集	2	1
058-7 樱花大战引退纪念版	2	1
062-1 幽游白书(剧场版)	2	2
062-2 幽游白书(TV)	38	12
062-7 幽游白书-黑暗武术之事	2	1
063 电影少女	3	2
069-1X 战记(剧)	2	1
069-2X 战记(TV)	21	4
074 梦幻街少女	2	1
076-1 真孔雀王	2	1
076-2 孔雀王	3	1
079-2 天地无用-魍皇鬼	9	3
079-4 新天地无用(TV)	9	4
079-5 天地无用遥远的思念	2	1

编号及名称	VCD	DVD
082-1 超时空要塞可有记得爱	2	1
082-10 超时空 7(第一部)	13	6
082-11 超时空要塞 7(第二部)	11	5
082-2 超时空要塞(加强版)	4	1
082-3 超时空要塞 II	3	2
082-4 超时空要塞(TV)	12	5
082-7 超时空要塞歌集	1	1
089-3 龙珠 ZOVA 大全集	13	4
089-5 龙珠-热血热斗	1	1
089-6 龙珠-神龙传说	1	1
089-7 龙珠 TV	59	6
093 龙猫	2	1
099 百变狸猫	2	1
103 圣传	2	1
105-1 我的爱神	3	1
105-2 我的爱神 Q 版	6	2
106 风之谷	2	1
107 三只眼	7	2
109 魔法提琴手	9	1
110 魔女宅急便	2	1
111-2 秀逗魔道士(OVA)卷一	2	2
111-3 秀逗魔道士(TV)第三部	9	3
111-4 秀逗魔道士(TV)第二部	13	3
111-5 秀逗魔道士(TV)第一部	9	3
115-1 相聚一刻(TV)	15	12
118-1 新世纪福音战(TV)	13	4
118-2 新世纪福音战(剧场版)	4	1
121 超魔神英雄传	25	8
123-15 浪客剑心星霜篇	2	1
123-2 浪客剑心(TV)	40	12
123-3 浪客剑心天空镇魂歌	2	1
123-4 浪客剑心追忆篇	4	1
131-1 罗德岛战记吟游诗人记	6	3
131-2 罗德岛战记英雄骑士	9	3
148-1 攻克机动队(剧场版)	2	1
148-3 攻克机动队(TV)	6	7
154-2 天空战记(TV)	19	6
158-1 北斗之拳(剧)	2	1
158-2 北斗之拳(TV)	76	20
160 强殖装甲	3	2
162-2 宠物小精灵逆袭	2	1
162-3 宠物小精灵爆诞	2	1
162-7 宠物小精灵结晶塔	2	1
162-8 宠物小精灵口袋宠物小精灵(剧场版)	1	1
162-9 宠物小精灵皮卡丘探险队	1	1
188-1 银河英雄传说新战争的序曲	2	1
195-1 魔法骑士(TV)	18	6
195-2 魔法骑士(剧场版)	2	1
209-1 吸血姬美夕(TV)	9	3
209-2 吸血姬美夕(剧场版)	2	1
223 猫眼	32	8

编号及名称	VCD	DVD
225-1 宇宙骑士(TV)	16	5
225-2 宇宙骑士 II	3	1
245 幽灵公主	2	1
246-1 纯情房东俏房客(TV)	9	3
246-2 纯情房东俏房客(剧场版)	2	1
300 快餐店之恋	3	1
301 机甲兵团	16	8
305 小魔女	2	3
306 海岸物语	2	1
308 战斗妖精风	2	2
310 火影忍者	24	8
311 推理之绊	12	4
312 美女讨伐二人组	9	2
315 闪灵二人组	24	9
316 返乡战士	2	3
319 花羽联盟	6	3
320 玩戏	1	3
321 完美的恋情	5	2
331 迷糊天使	13	4
333 魔法使的注意事项	4	3
334 超能力者	1	1
335 战奇谭	7	2
336 七华 6/17	2	3
337 狼雨	13	3
338 黄家特工 L/R	4	2
340KO 世纪三兽士	3	1
343 陆上自卫队	6	3
347I'S	1	1
348 废弃公主	2	3
349 侦探学园 Q	2	5
350 最后的放逐者	3	2
351 黑魔法 M66	1	1
352 宇宙星路	3	3
353E'S 超能力	3	3
354 魔侦探洛奇	3	5
355 成惠的世界	2	1
356 篮球男孩	10	3
357 天使怪盗	13	5
359 鬼切丸	2	2
365 频果核战	1	1
366 女恶魔人诞生篇	1	1
368 骇客帝国	3	2
400 黄金卡修	2	3
500-4 圣斗士海皇篇	5	3
500-5 圣斗士黄金十二宫(TV)	25	8
500-7 圣斗士北欧篇	9	5
500-9 圣斗士星矢—冥界篇	7	2
505-2 金田一歌剧院	2	1
505-6 金田一少年杀戮钳碧岛	2	1
505-8 金田一七赖美雪之杀人事件	1	1
506 岁月童话	2	1

编号及名称	VCD	DVD
513 魔法少年	1	1
516 千年女优	2	1
520 学园侦探团	16	4
525 听到涛声	1	1
526-5 太空战士 10CG	2	2
526-7 太空战士 X-2	2	1
527 青之六号	4	1
531 再见萤火虫	2	1
535 彼男彼女的故事	13	3
537 饿沙罗鬼	13	4
539 冒险少女拉汀亚(TV)	13	5
552-1 海贼王(电影版)	1	1
552-2 海贼王	64	24
552-5 海贼王剧场版	1	1
553 魔装机神	12	4
556 光明战士-阿基拉	2	1
558-4 街霸 ZERO	4	1
559-1 棒球英豪-大学物语	2	1
559-3 棒球英豪(TV)	50	16
559-4 安达充 H2 外传	21	6
559-5 风之速	2	1
562-1 福星小子圣水奇缘	2	1
562-2 福星小子爱星之恋	2	6
566 激情的恋爱	7	3
569 铃声 LAIN	5	4
572-1 地狱先生神眉	1	1
573-116 柯南情人节的真相	2	1
573-117 柯南犯罪的遗物	1	1
573-118 柯南-震动警视厅的 12000000 人质事件	2	1
573-142 柯南迷宫的十字路口	2	1
573-18 柯南瞳孔中的暗杀者	2	1
573-2 柯南引爆摩天楼	2	1
573-25 柯南对怪盗基德(工藤新一)	2	1
573-27 柯南通向天国的倒计时	2	1
573-28 柯南特别版-人鱼失踪记	1	1
573-29 柯南暗黑组织之杀机	2	1
573-30 柯南二十年后的杀机	2	1
573-4 柯南 14 番目	2	1
573-5 柯南(TV)	14	3
573-6 柯南世纪末魔术师	2	1
573-70 柯南充满谎言的委托人	2	1
573-92 柯南汉姆.贝克街上的亡灵	2	1
575-1 星界之纹章	7	3
575-2 星界之战旗	5	3
575-3 星界之断章	1	1
575-5 星界之战旗 II	5	2
575-6 星界之纹章特别版	2	1
582 南海奇皇	5	5
584-1 机动战舰 TV 版	9	3
584-2 机动战舰剧场版	2	1
588 火魅子传	6	3

编号及名称	VCD	DVD
593-1GTO(麻辣教师)动画版	25	5
595 剑风传奇(烙印战士)	13	4
600 青空少女队	2	2
601 菜菜子解体诊书	6	2
603 烈火之炎	14	6
604 青涩宝贝	12	2
605 枪神	13	6
607 伤追人	5	4
610-1 魔法阵都市 TV	9	6
616 飞越颠峰	3	1
618 七都市物语	1	1
619-2 逮捕令剧	2	1
619-3 新逮捕令 TV	13	6
621-2 兽兵卫忍风帖—龙宝玉篇	4	2
625 巴别二世	4	2
626-1 白色猎人	9	3
626-2 白色十字架	2	1
628 记忆(大友克洋)	2	1
635-3 头文字 D(剧场版)	2	1
635-4 头文字 D(电影版)	2	1
639-1 封神演义(TV)	9	3
642 人鱼之伤	2	1
647 午夜之眼	2	1
648-1 恶男杰特(TV)	9	3
648-2 恶男杰特(天国之门)	2	1
649 星方武侠	12	3
651 神秘世界	4	3
653 女恶魔人	6	3
656-1 守护月天(TV)	11	3
656-2 守护月天(OVA)	8	2
661-2 高智能赛车 GPX(TV)	13	5
661-3 新世纪 GPX-ZERO	3	2
661-4 新世纪 GPX-OVA	3	2
663-2 最游记(TV)	21	8
663-3 最游记剧场版	2	1
663-5 最游记希望之罪过	2	1
665 超神姬	4	1
671 妖精战士	9	3
673 机械人嘉年华	2	1
674-1 库洛魔法使第一部	14	8
674-2 库洛魔法使(剧场版)	2	1
674-4 库洛魔法使被封印的卡片	2	1
678-1 花样男子	1	1
679 老人与 Z	2	1
680-2 机动警察(电)	2	2
680-3 机动警察(OVA)	4	2
680-4 新机动警察(OVA)	8	2
680-5 机动警察(TV)	19	6
680-6 机动警察 II +特别版	3	1
684-5 足球小将	6	8
688-2 霸王大系龙骑士	2	6
690-1 恋爱世纪(剧场版)	2	1
690-2 万有引力(TV)	5	2
696 恐怖宠物店	4	1
697-1 勇者王(TV 版)	17	8
704 龙骑士	4	3
706 时空转抄	6	3
708-2 乱马 1/2(OVA)	3	1
708-3 乱马 1/2 热斗篇(第一部)	6	6
708-4 乱马 1/2 热斗篇(第二部)	7	6
708-5 乱马 1/2 热斗篇(第三部)	7	6
708-6 乱马 1/2 热斗篇(第四部)	7	4
711-1 天空艾斯加科尼(TV)	13	3
711-2 天空艾斯加科尼(剧场版)	2	1
720-1 天使禁猎区	3	1
724-1 爆笑吸血鬼(剧)	4	1

编号及名称	VCD	DVD
724-2 爆笑吸血鬼(TV)	10	4
727A 计划	1	3
728 魔神 BIG-G	6	2
731 女神候补生	9	2
732-1 钢铁天使(TV)	9	2
732-2 钢铁天使(剧场版)	2	1
735 安琪莉可	1	1
741 飞天红猪侠	2	1
742 神风怪盗	22	5
766 苍之流星	1	3
784-1EX-DW 杀手	5	2
784-2EX-DW 杀手(剧场版)	2	1
787 亚历山大战记	5	3
792 爱情白皮书	7	3
793 人形草纸左近	9	4
798 小女孩的玩具	16	4
806-1 游戏王(TV)	13	4
806-2 游戏王剧	1	1
806-3 游戏王(TV) II	12	3
806-4 游戏王(TV) III	11	4
806-5 游戏王(TV)IV	11	5
810-1 变形金钢电影版	1	1
810-4 变形金刚美国版	15	13
811 风月夜影兰	7	2
814 卡片召唤师	5	3
817-1 犬夜叉	59	17
817-2 犬夜叉(剧)	2	1
819 掌上娇女	5	1
820 婆梭罗	7	2
821 人狼	2	1
826 电童	9	3
827-1 蜡笔小新	2	1
829 秘密电影第二部	1	1
834-1 叮当猫(太阳王传说)	26	12
834-3 太阳王宇宙开拓史	2	1
835 人造人间	6	2
840 求恋期	6	1
846 终极战区	1	6
851-1 猎人(TV)	31	9
851-2 猎人(OVA)	8	2
852 捍卫者	4	3
861 京都女子	8	2
862 机动天使	4	6
866 沉默的未知	13	4
870 永恒传说	5	2
871-1 刃牙	5	5
871-2 刃牙 II	9	3
874 剑星传(星之海洋)	4	6
875 地球少女	13	2
877 黑街二人组	6	4
882 魔法战士李维	9	3
885-1 欢心	6	3
885-2 欢心剧场	2	1
888 破邪巨星	6	3
889-1 妹妹公主	3	4
894 魂狩	10	3
896 恋爱季节	6	2
901-1 火圣旅团 999	1	2
901-2 火圣旅团 999(TV)	1	3
902 真盖特对新盖特机器人	4	8
904 新白雪姬传说	7	2
908 超级偶像猫玲当	2	1
910 血	2	1
916 幻影天使	13	6
917 草莓蛋	3	2
920 无限的昌险	9	4

编号及名称	VCD	DVD
921 再造人 009	3	2
922 棋魂	50	13
923 通灵童子	29	9
930-1 千与千寻	2	1
930-2 千与千寻 II —猫的报恩	2	1
931 飞鹰侠	3	1
933 超音鼠	1	3
934 网球王子	58	12
935-1 吸血鬼猎人 D	2	1
936 大都会	2	1
937 美少女战士 R	3	3
942 电击作战	5	2
944 樱桃小丸子	2	1
947-1 圣战士(TV)	17	6
947-2 圣战士(OVA)	1	1
948 分身战士	10	3
951 翼神传说	15	4
954 新吸血鬼	6	2
956 幻魔大战	9	1
956-2 幻魔大战	2	1
957 机械人真幌	8	2
958 名侦探福尔摩斯	9	4
959 人形电脑天使心	20	4
961 青出于蓝胜于蓝	16	3
962-1 拜托了老师	13	2
962-4 拜托了老师双子星	4	2
963 东京地下城奇兵	7	2
964 全金属风暴	20	4
965 守护者	20	4
965-2 守护者—黄昏的手镯	6	2
967 天使-小生意气	23	3
968 寻找满月	20	4
970 十二国记	23	6
975 鬼眼狂刀	15	4
978 圣石王者	17	8
979 最终武器彼女	9	3
980UFO 皇女	8	3
982 小小雪精灵	9	4
983 宝瓶时代	8	3
984 果酱少年	36	9
985 镜女骑士	5	2
986 猎人罗宾	13	4
988 漫画大王	13	3
992 通向光辉的季节	2	1

最新 DVD 节目

573-147 柯南神秘凶杀案	1
573-148 柯南电影院里真相	1
573-149 柯南银行里的抢劫	1
573-150 柯南豪华列车	1
573-151 柯南伪装成意外的杀人	1
573-152 柯南女演员被害的真相	1
573-153 柯南相似公主	1
162-13 宠物小精灵水都守护神	1
401 魔法留学生	2
402 懦弱鬼哈利	3
403 圣兽降临	1
404 初音岛	1
405 宇宙冒险	4
406 晴空战士	1
407 遥远时空中	1
408 珠子传奇	1

以下节目只有 VCD 版本

编号及名称	VCD
149 绀碧之舰队	2
002-2 妖子魔剑	6
005-1 男儿当入樽(珍藏版)	2
005-3 男儿当入樽(TV)	35
010-2JOJO 冒险(第二卷)	9
014-1408ms 小队(完结篇)	1
014-16SD 高达 G 世	1
014-18MS08 小队米兰传说	1
014-19 蓝色高达	1
014-21 机动梦日记	1
014-22 高达 MTV	1
014-23 兰色高达	14
014-24 高达 W 战争回忆录	4
014-25G 高达(剧场版)	2
014-26W 高达杀人课	2
014-27ZZ 高达(剧场版)	2
014-28X 高达(剧场版)	2
014-29 高达 0079(剧场版)	2
037-2 怪医秦博士(TV)	8
052-1 城市猎人-天才教授	2
052-2 城市猎人-爱与连发枪	2
052-3 城市猎人-百万美金	1
052-4 城市猎人-海滩之战	1
052-699 城市猎人	2
052-7 城市猎人(OVA)	5
058-1 樱花大战全集	2
058-2 樱花大战(OVA)	6
058-4 樱花大战真人版	3
058-8 樱花大战巴黎篇	2
060 碧奇云-兰色种子	13
061-1 万能文化猫娘	6
061-2 万能文化猫娘(OVA)	3
062-3 幽游白书(电影版)	1
062-4 幽游白书-大百科	1
062-5 幽游白书-飞彩之章	1
062-6 幽游白书-幽助之章	1
071-1 卒业	4
071-2 卒业罗 V	1
075 风魔小次郎	6
078 圣子到 BOY	12
079-3 天地无用炎夏之圣诞	2
079-6 天地无用外传	9
079-7 天地无用地球篇	7
079-8 天地无用宇宙篇	7
082-12 超时空要塞爱丽斯	2
082-9 超时空要塞 D7(OVA)	4
089-1 龙珠 Z 之冥界超激战	1
089-2 龙珠 Z 银河最强战士	1
089-4 龙珠-地球保卫战	1
095 斗神传	2
105-3 幸运女神剧	2
111-6 秀逗魔道士(OVA)卷二	2
111-7 秀逗魔道士剧场版	4
111-8 新秀逗魔道士	1
111-9 秀斗魔道士延续篇	5
113 阿尔斯兰战记	4
115-2 相聚一刻(剧场版)	1
123-1 浪客剑心(特别篇)	1
123-10 浪客剑心四乃森仓紫	1
123-11 浪客剑心濑田宗次郎	1
123-12 浪客剑心相乐左之助	1
123-13 浪客剑心剑技大全	1
123-14 浪客剑心名胜全集	1
123-5 浪客剑心未放映之迷藏	1
123-6 浪客剑心逆刃刀	2
123-7 浪客剑心明治剑客浪漫谭	1
123-8 浪客剑心珍藏版	3
123-9 浪客剑心人气排行榜	1
134 宫崎峻 MTV	1
148-2 攻克机动队 M66	1
152-1 少女革命(TV)	13
152-2 少女革命(剧场版)	2
154-1 天空战记	3
158-3 新北斗之拳(剧场版)	1
162-1 宠物小精灵 TV 版	26
162-10 宠物小精灵皮丘圣诞节	1
162-4 宠物小精灵皮卡丘的寒假	1
162-5 宠物小精灵体育对抗赛	1
162-6 宠物小精灵皮卡与皮卡丘	1
170 铁拳 1+2	2
188-10 银河英雄传说螺旋迷宫	7
188-11 银河英雄传说外传千亿之星千亿之光	6
188-12 银河英雄传说外传反叛者	2
188-2 银河英雄传说银英(TV)	55
188-3 银河英雄传说外传星之海洋	1
188-4 银河英雄传说外传污名	2
188-5 银河英雄传说外传朝之梦夜之歌	2
188-6 银河英雄传说外传白银之谷	2
188-7 银河英雄传说外传黄金之翼	1
188-8 银河英雄传说外传英雄传说	2
188-9 银河英雄传说战国群雄传	18
201-1 拳王 97	2
201-2 拳王 98	1
201-3 拳王 99	1
201-4 拳王 2000	1
201-5 拳王新 99	2
211 统梦	1
212-1 侍魂破天草降魔之章	1
212-2 侍魂斩魔传	2
234 真女神转生	2
246-3 纯情房东俏房客可奈子篇(OVA)	1
246-4 纯情房东俏房客景太郎	2
246-5 纯情房东俏房客特别版	3
302 末日危机	2
304 我希望你在这里	2
307 地球守护者	2
309 秋秋公主	4
313 绝对任务	2
314 钢琴少女	1
317 情感的约束	2
318 可可露图书馆	2
322 钢铁侦探	7
323 花田少年史	2
324 新春羽毛球大赛	1

编号及名称	VCD
329 幽浮宝贝	15
330 狂热前锋	1
339 奇钢仙女	3
358 奇诺之旅	1
360 百变之星	3
361 黄金卡修	2
362 最后逃亡	3
363 野犬奇兵	1
364 老鼠小子	3
367 学园梦幻队	2
500-1 圣斗士真红少年	1
500-2 圣斗士最终战士	1
500-3 圣斗士黄金苹果	1
500-8 圣斗士神与神激战	1
505-1 金田(TV)	13
505-5 金田一人偶世界	5
505-7 金田一神秘马戏团	4
505-9 金田一学园七个不可思议杀人事件	2
507-1 卡通 MTV 精选 I	1
507-2 卡通 MTV 精选 II	1
507-3 卡通 MTV 精选IV	1
507-4 卡通 MTV 精选 V	2
509-1 生化危机 2CG	1
509-2 生化危机 2 真人版	2
509-3 生化危机 3CGCG	1
509-4 生化危机 3 真人版	2
509-5 生化危机 2002 真人版	2
526-1 太空战士 8 代 CG	1
526-2 太空战士 9 代 CG	1
526-3 太空战士八 MTV	1
526-4 太空战士(电影版)	2
526-6 太空战士 10(TV)	8
528 五星物语	1
530 鬼神童子	2
532 精灵使	1
534 杀人课	2
536 世界末日	2
538 特搜机动队	3
540-1GS 美神(剧场版)	1
540-2GS 美神(TV)	15
548-1 魔术师奥梵第一部	9
548-2 魔术师第二部	12
552-3 海贼王发条岛的冒险	1
552-4 海贼王黄金大海盗	1
555 莱茵的黄金	2
558-1 街霸 II 剧	2
558-3 街霸(TV)	14
559-2 棒球英豪—最后冠军	3
562-3 福星小子情侣乐天派	2
562-4 福星小子求你说声我爱你	2
562-5 福星小子鬼姬传说	2
562-6 福星小子绮丽人之梦	2
562-7 福星小子特别版	1
562-8 福星小子阿渚的未婚夫	1
562-9 福星小子 OVA	3
563-1 绝爱	1
563-2 绝爱(OVA)	3
565-1 东京巴比伦	1
565-2 东京巴比伦东京惊魂	1
567 快乐蒸气探团	1
568 银河少女警察	6
572-2 地狱先生恐怖新学期	1
572-3 地狱先生(TV)	16
573-1 柯南两大杀人事件	2
573-10 柯南八代	10
573-100 柯南法庭对决 II 菲对九条	1
573-101 柯南危险的处方笺	1
573-102 柯南九个门大搜查	1
573-103 柯南超级汽车陷井	1
573-104 柯南诅咒的假面的冷笑	1
573-105 柯南在黑暗中传出的神秘枪声	1
573-106 柯南偶像们的秘密	1
573-107 柯南疗养森林的不在场证明	1
573-108 柯南酒窖密室事件	1
573-109 柯南南纪北滨神秘之旅	1
573-11 柯南毛利小五郎	2
573-111 柯南友情与杀意的关门海峡	1
573-112 柯南回来的受害者	1
573-113 柯南大阪的三 K 事件	1
573-114 柯南图画中的绑架犯	1
573-115 柯南元太的灾难	1
573-119 柯南-看不见的嫌疑犯	1
573-12 柯南第十位乘客	2
573-120 柯南-急忙掩饰的忽略	1
573-121 柯南-浪花剑士与太各之城	1
573-122 柯南-雪夜的恐怖传说	1
573-123 无声的证据	1
573-124 与黑暗组织的接触	2
573-125 上天奇妙的惩罚	1
573-126 字迷婆婆失踪事件	1
573-127 柯南幽灵屋的真相	1
573-128 柯南摇晃的餐厅	1
573-129 柯南夕阳染红的女儿节人偶	1
573-13 柯南超级杀人计划	2
573-130 柯南栏杆破坏的了望台	1
573-131 柯南向日葵公馆里的枪声	1
573-132 柯南平次与失踪的少年	1
573-133 柯南来自芝加哥的男人	1
573-134 柯南阳光普照的地方	1
573-135 柯南玷污的假面英雄	1
573-136 柯南幸运的雪茄盒	1
573-137 柯南不在场证明的隐身术	1
573-138 柯南消失的绑架逃逸车	1
573-139 柯南服部平次走投无路	1
573-140 柯南火焰中的红马	2
573-141 柯南生日饮酒之谜	1
573-15 柯南黑天使的翅膀	2
573-16 柯南本万刑事之恋爱物语	2
573-17 柯南太顺利的推理	1
573-26 柯南 2001 最新 TV 版	10
573-3 柯南黑暗组织女子	2
573-31 柯南月与星与太阳的故事	1
573-32 柯南流水亭流出的杀意	1
573-33 柯南鸟取蜘蛛屋之怪事件	1
573-34 柯南少年侦探团消失事件	1
573-35 柯南名家连续惨死事件	1

编号及名称	VCD
573-36 柯南暗夜公爵	1
573-37 柯南幽灵船	1
573-38 柯南外交官杀人事件	1
573-39 柯南体育俱乐部杀人事件	1
573-40 柯南插画画家杀人事件	1
573-41 柯南行动电话杀人事件	1
573-42 柯南荷姆斯弗利克杀人事件	1
573-43 柯南滑雪别墅阴影事件	1
573-44 柯南雾天狗传说发生事件	1
573-45 柯南歌南当红艺人杀人事件	1
573-46 柯南维纳斯之吻	1
573-47 柯南鸟取屋之怪解决篇	1
573-48 柯南暗黑中的死角	1
573-49 柯南死亡的复活出	1
573-50 柯南宝刀争夺战	1
573-51 柯南性命交关的复活	4
573-52 柯南被杀了四次的男人	1
573-53 柯南没消失的证据	2
573-55 柯南神秘乘客	2
573-56 柯南公寓坠楼事件	1
573-57 柯南英语老师 VS 西部名侦察	2
573-58 柯南黑暗组织再会	3
573-59 柯南十六人的怀疑者	1
573-60 柯南怀古饭店神秘事件	2
573-61 柯南通往迷宫的入口	2
573-62 柯南被封印目墓的秘密事件	2
573-63 柯南年幼的目击者	1
573-64 柯南流水亭的玄机	2
573-65 柯南工藤新一 MY 事件发生篇	1
573-66 柯南红鬼村火节杀人事件	1
573-67 柯南周一晚上七点半杀人事件	1
573-68 柯南丧失记忆的美少女事件	1
573-69 柯南仙人掌杀人事件	1
573-7 柯南青山岗昌短篇组	1
573-71 柯南中华街的似曾相识	2
573-72 柯南竞技场上无差别	1
573-73 柯南迷样信息狙击事件	1
573-74 柯南迷失森林中的光彦	1
573-75 柯南咖啡厅馆突然闯入事件	1
573-76 柯南龙神山坠落事件	1
573-77 柯南红色杀机梦幻曲	1
573-78 柯南木菇熊与侦探队	1
573-79 柯南孤岛的公子与龙宫城	2
573-8 柯南意味深长的音乐盒	2
573-80 柯南五彩传说的书中豪宅	1
573-81 柯南本厅之刑事恋爱物语四	1
573-82 柯南复仇的海湾	1
573-83 柯南战斗游戏的陷阱	1
573-84 柯南法庭对决 II	1
573-85 柯南警察手册丢失事件	1
573-86 柯南迷宫的阴暗	1
573-87 柯南迷宫的狂热球迷	1
573-88 柯南毛利的冒充者	2
573-89 柯南爱与决断的破啐	1
573-9 柯南阿兰的初步推理	1
573-90 柯南商业繁荣的秘密	1
573-91 柯南新干线护送事件	1
573-93 柯南爱与决断的破碎	1
573-94 柯面充满杀意的陶意教室	1
573-95 柯南陷入网中的迷团	1
573-96 柯南松江玉造连句十四番胜负	1
573-97 柯南 OK 牧场的悲剧	1
573-98 柯南屋形船震惊的钓鱼事件	1
573-99 柯南红色杀意的夜想曲	1
575-4 星界之纹章(特别版)	2
577 琥珀之追击	1
578 风之名仗	2
580 勇者斗恶龙	10
581 破邪大星	3
583 麻未之部屋	2
586-1 心跳回忆动画版	2
586-2 心跳回忆真人版	2
587-1 影技	9
587-2 影技剧场版	2
593-2GTO(麻辣教师)真人版	2
594 恋爱候补生	1
596-1 水晶国传说剧场版	2
596-2 水晶国传说 OVA	3
599 学校幽灵	6
606 八云立	1
609 梦幻骑士龙之宝玉	5
610-2 魔界小分队	1
614 课本没教的事	2
615 恶魔战士	4
617-1 哥布拉剧场版	2
617-2 哥布拉 TV	11
619-1 逮捕令 OVA	6
620 阳光之树	1
621 兽兵卫	2
623 六神魔合体	2
626-3 新白色猎人	3
627AD 警察	6
629 独裁者	1
630 十兵卫	5
634 真夜中之侦探	6
636-1 倒凶十将传	3
636-2 倒凶十将传-封魔五行传承	1
637 火宵之月	2
638 电脑战记	3
639-2 封神大百科	3
640 无限地带	6
643 炎之记忆	2
652 钢铁新世纪	4
654 新吹波糖危机	7
661-1 高智能赛车	2
661-5 最终挑战者	1
661-6 新世纪 GPX 并列第一	5
663-1 最游记(TV)简集	1
663-4 最游记 OVA	1
664 灵魂力量	9
666 迷宫物语	1
670 魔影紫光	2
672 地裂	1
674-3 库洛魔法使第二部	12
674-5 库洛魔法使延续篇	7
674-6 新库洛魔法使剧(英文版)	2

编号及名称	VCD
677 秘密警察	4
678-2 流星花园	18
678-3 流星花园 II 真人版	30
680-1 机动警察(剧)	2
681 我是大哥大	7
683 神秘机械女神	3
684-1 足球小将世青篇	5
684-2 足球小将小学篇	7
684-4 足球小将欧洲篇	8
684-6 足球风云	1
684-7 哨声响起	5
686 沙罗曼蛇	2
687-2 装甲骑兵(TV)	18
689 刻之大地	1
691 闪电霹雳车	4
692 梦中相会	3
694 通灵公主	6
695 思春期美少女	2
697-2 勇者王(剧场版)	2
698 武神传说	3
699 众神的黄昏	1
700 电脑刑事档案	3
705 亚里安	2
707 变色龙	3
708-10 乱马 1/2 热斗篇(第八部)	6
708-2 新乱马 OVA	3
708-7 乱马 1/2 热斗篇(第五部)	7
708-8 乱马 1/2 热斗篇(第六部)	7
708-9 乱马 1/2 热斗篇(第七部)	7
712 寒冷前线	1
713 刀魂(DC 游戏 CG 版)	2
714 车神传说	2
715 快刀乱麻	1
716 亚里沙	1
717 幽幻怪社	2
718 战国魔神	13
719 圣露米学院	2
720-2 天使之尾	6
723 钓鱼武状元	9
725 奥美帝	2
726 天域奇兵	2
729 星际争霸战	6
732-3 钢铁天使久留美式	4
732-4 钢铁天使零	1
736 伊甸少年	13
738 默士录	1
739 魔法使	3
740 钢铁神兵	7
743 鲁邦暗杀指念	2
746 兽战士女	9
747 传说巨神	4
750 银河星国传说	2
751-1 雷朋三世爱情篇	2
751-2 雷朋三世辞书库	2
751-3 雷朋三世危机一发	2
752 鄰家女孩	6
753 翼天使之声	6
754 超兽传说	2
756 黄金战士	6
757D4 公主	4
758 秘境探险	2
759-1 机械女神(TV)	26
759-2 机械女神剧场版	2
760 无休战将	6
761 高校职光战士	1
762 红发少女安妮	1
763 雷电 X	1
764 圣兽机	1
765 北长	1
767 创世纪战士	3
768 幻魔大战	2
769 杀人机器	1
770 时空之旅	2
771 救命樽	1
772 极黑之翼	1
773 反黑风暴	2
774 伴龙少女	2
775 美幸不思议之国	1
776 乐胜	1
777 金星战记	2
778 死语鬼精灵	1
779-1 柔之道番外篇	2
779-2 柔之道奥运会	2
780 雌威队	2
782 虚界之魔兽	5
783 午夜风情	9
785 漫游记	5
788 天使宝贝蛋	9
789 超入学园	2
790 冷面魔影	5
791 依煞	2
794 东邪西毒	4
796 美少女枪神	2
797 天国女神	1
799 特别的她	3
800-1 铠传 OVA	3
800-2 铠传武士军队之讯息	2
800-3 铠传浑煌帝传说	2
801 禁区外的少女	13
802 太空漫游者	2
803 快感乐园	15
804 心动的偶遇	6
805 乱战突破	2
808 乐感	1
810-3"变形金刚(TV)19"	2
813 间之楔	2
816 中华一番	11
818 漫画英雄	2
822 阳光普照	1
823 学生姝	2
824 令人战栗的格林童话	1
825 传说的伙伴	1
827-2 蜡笔小新温泉大决战	2
827-3 蜡笔小新特别版	1
827-4 蜡笔小新跨越地球篇	1
827-5 蜡笔小新 TV 版	12

编号及名称	VCD
828 公园前派出所	2
830-1 数码宝贝	1
830-2 数码宝贝操盘手	4
830-3 数码宝贝代博落兽的逆袭	1
830-4 数码宝贝之暗黑斗暴龙	2
830-5 数码宝贝 TV 版	18
831 机巧奇传战记	2
832 无敌王	2
833 想见到你	1
834-2 太阳王映画恐龙	2
834-4 太阳王秋季特别节目	2
834-5 太阳王翼之勇者	2
834-6 太阳王新学期特别节目	2
837 织田信长(真人版)	2
838 伙头智多星	12
839 超人古加	17
841 少年科学俱乐部	1
842 此时此地的我	5
843 机器猫	26
844 破坏魔定光	1
845 生死一刻	1
847 反斗小皇子	1
848 魔法天使	18
849 不文明泰山	11
851-1 猎人(TV)	31
854 格斗女神	3
855 泪眼煞星	4
859 我爱泡影	8
860 无敌神拳	1
8633D 玛丽丝	3
864-1 咸蛋超人	1
864-2 咸蛋超人狄格外传	2
864-3 蒙面超人空蛾(真人)	2
865 星际迷航	4
867 原罪	1
868 一切随时光流逝	4
869 古墓丽影	2
872 湘南爆走族	2
873 小魔女朵瑞咪	1
876 乘风少年	2
878 辣妹当家	11
879 爆转陀螺	2
880 死亡的思考	3
881 卡利奥斯托洛城	2
883 天才风水师-水铃	2
884 手冢治虫特典	1
886 希望之蛋	1
887 亚利安第九学园	2
889-2 妹妹公主 II	7
890 学园战记	3
891 金太郎	4
892 爱的寄托	3
893-1 欲望	10
893-2 欲望 II	9
897 集合之战	5
898 魁男孰	1
899X 电车昌险	1
900 娱乐金鱼眼	4
903 惑星的诱惑	7
906 绿林寨	3
907 精灵狩护者 II	4
909 梦圆	2
911 狂野的禁区	10
912 太阳之船	4
913 亚洲龙	2
914FAKE	1
915 魔法少女猫	4
918-1 莎木电影版	2
918-2 莎木 II	4
919 动感美少女	1
922-2 棋魂特别版	1
924-1 学校怪谈	1
924-2 学校怪谈之邪鬼传说	1
925 哈雷小子	1
926-2 银河昌险战记	2
927 超者雷登	13
928 毕其顿的恶魔	2
929 幻象战士	7
932 寄生前夜真人版	2
939 时空游侠	2
941 超人高斯电影版	2
943 死神之迷	4
945 七濑神探	1
946 电脑战队	9
949 娇刀传	9
950 高校女孩	7
952 铁拳IV	1
953 猫眼神偷	2
955 弹珠超人	9
960-1 银河天使队	7
960-2 银河天使 II	3
962-2 拜托了老师(OVA)	1
966 暴走猎人	13
969 黑巫	2
971 神雕侠侣	2
972 德国轰炸机	1
973 盗贼王	11
974 蓝色回忆	3
977 魔法街	5
981 朝雾的巫女	3
987 炎之蜃气楼	5
989 娜可露露	1
990 煌罗万象	2
991 秋之回忆	1
993 我的邻居山田居	2
994 御龙少年	9
995D-D 龙骑士	8
996 我的漂亮女友	2
997 星之声	1
998 美雪美雪	19
999 陪卿疯狂	3
573-154 柯南东部卫印所的秘密	1
573-155 柯南恶意和圣者的行进	1
163-12 宠物小精灵雷皇传说	2

火星网上商城精品超市
www.marsgeme.com

日本名卡通正版音乐 CD7.5 元/张,邮费 15 元/次,无论多少(未注明数量均为 1CD)

15 机动战舰
16 机动战舰明日之舰长
22 幽游白书最强演唱精选集
27 白鲸传说
30 樱通信原声带
31 天地无用剧场版原声带
33 灌篮高手 TV 版主题歌精选集
34 梦幻游戏歌曲总回忆录
37 新世纪福音战士单曲专辑
38 钢铁神兵 NEO 原声带
40 樱花大战-蒸气蓄音馆
45 超时空要塞 15 周年特别单曲组合
48 超时空要塞-银河系网络榜音乐精选
55 剑风传奇原声带
56 烈火之炎-原声集 VOL.1
61 机动战士高达 08MS 小队交响组曲
62 学园侦探团演唱精选集
63 新世纪福单战士-VOX 特别精选集
64-65 新世纪福单战士交响乐 DISC 1.2(2CD)
67 魔法骑士演唱会精选集
74 超时空要塞。爆火 15 周纪念专辑
75 名侦探柯南超级精选集
78 梦幻游戏主题歌曲总集
79 魔神英雄传,主题歌曲总集
80 创龙传主题歌曲总集
83 逮捕令-超级歌曲精选 VOL。1
84 逮捕令-超级歌曲精选 VOL。2
90 碧奇魂 谣
95 魔法公主交响组曲/久石让
98 库洛魔法使原声集
100 碧奇魂音乐篇 VOL。1
103 罗德岛战记-英雄骑士传 1
104 中华一番原声集
117 秀逗魔法道士 TRY2
121 超魔神黄英雄传 RAINBOW
122 罗德岛战记-英雄骑士传 VOL。1
126 女神事务所音编
127 罗德岛战记-英雄骑士传 VOL。2
131 秀逗魔道士 NEXT /SOUND BIBLE3
138 库洛魔法使原声集 2
140 米仓千寻 Laittee Vaice5 年回顾精选集
141 七龙珠 GT 最新演唱集 LIVE!
146 邻家女孩
147 机动新世纪 X SIDE。2
151 库洛魔法使角色歌曲集
169 乱马 1/2 精选集电视版主题歌
170 幽游白书主题歌精选集
171 幽游白书歌唱精选集
172 高达-机动武斗传 3
175 玩偶游戏 2(原声集声集
177 神剑闯江湖追忆篇
180 超时空要塞 ULTRA FIRE!
185 天使禁猎区
191COWBOY BETOP(牛仔巴比)原声集
192 相聚一刻主题歌精选集
210 新机动战记高达 W OPERATION1
212 新机动战记高达 W OPERATION3
213 新机动战市高达 W OPERATION4
214 新机动战记高达 W OPERATION 2
233 机动战士高达 0083 VOL。1
237-238 高达 20 周年交响音乐会(2CD)
240-241 秀逗魔道士歌唱精选集(2CD)
242 失落的宇宙歌唱精选集
243COWBOY BETOP(牛仔巴比)混音集
248 机动战士高达-单曲史上超级精选 3
249 机动战士高达-单曲史上超级精选 2
253TO HEART
259 秀逗魔道士 SPECIAL
260 机动战士高达-单曲史上超级精选
263 纯爱手札 OVA 原声集
264 尼罗河女儿-王家的纹章/PART.1
265 彼男彼女的事情 ACT 3.0
266 秀逗魔道士 THE MOTION PLCTURE
268 尼罗河女儿-王家的纹章/PART.2
274 机动战舰。琉璃(南央美)电子妖精
281 下级生
286 幽灵公主,宫崎峻电影原声集
287 守护女神月天 VOL。1+2
289 神奇宝贝剧场版原声集
290 秋叶原电脑组 VOCAL 歌唱集
291 圣天空战记原声集 VOL。1
296 星际牛仔 VITAMINLESS(牛仔巴比)
301 圣天空战记原声集 VOL。2
302 魔装机神精选集 1
306 圣天空战记原声集 3
308 超时空要塞 7 林明美歌曲集(樱井智演唱)
310 小红帽恰恰原声集 2
314 万有引力 X 原声版
319 女神事务所-小女神大演唱会
320 数码宝贝歌曲与音乐集 1
322 万有引力 2 原声版
324 超魔神英雄传说音乐篇 2
326 库洛魔法使友枝小学合唱部耶圣诞节演奏会
330 小红帽恰恰原声集 1
332 封神演义
335 星界之纹章原声集
336 久石让精选集
340 猎人 X 猎人原声集 VOL。1
360 银河英雄传说-星之大海
364 银河英雄传说外传-黄金之翼
368 玲音 LAIN
369 猎人 X 猎人原声集 2
372 快感指令原声集
377-378 时空幻境 2 原声集
379 海贼王 ONE PIECE 歌唱原声集

382 小甜甜-歌唱精选集
384 库洛魔法使原声集 4
387 万有引力广播局 VOL。1
388 人形草纸-左近原声集
391 城市猎人 Dramatic master
392 名侦探柯南-瞳孔中的暗杀者
397X 战记角色档案原声集
401 卡通主题舞曲 NON-STOP 混音
412 美少女战士超级精选集
413 小魔女 DOREMI 原声集
418 麻辣教师卡通版原声集 2
419 神奇宝贝-结晶塔之帝王原声集
421 安琪莉可-女王之路 VOL。1
422 安琪莉可-女王之路 VOL。1
424 东京天使保镖-广播之夜
426 封神演义
427 海贼王 ONE PIECE 歌唱精选集
429 数宝贝歌唱精选集
433 库洛魔法使 剧场征原声集
434 守护女神月天-歌唱精选集 VOL。1
437 库洛魔法使单曲超特全集
438 小魔女 DOREMI 原声集 2
443ELF 动画歌唱精选集
449 天使禁猎区 OVA 原声集
456 最游记。幻想魔传原声集
458 梦幻天女原声集 2
462 相聚一刻 FOREVER REMEX
463-464 纯情房东俏房客-原声集(2CD)
465 地球守护者歌唱集
466 宇宙战舰 NADESICO 麻宫骑亚
467 樱花大战 TV 版 BGM 蒸气蓄音馆
468 最游记。幻想魔传 IMAGE ALBUM VOL.1
469 樱大战 TV 系列歌曲集
479 数码宝贝 02 角色歌唱精选集
484 库洛魔法使歌唱精选集 2
485-486 纯情房东俏房客歌唱全集(2CD)
493 梦幻天女原声集 3
497 久石让 WORKS。I
499 万有引力歌唱音乐集
502 数码宝贝 02 角色歌唱精选集 2
505 绯色的月原声集
506 蜡笔小新超精选单曲集
510 头文字 D 剧场版原声集
513 纯情房东俏房客-圣诞精选
520 守护女神月天-歌唱精选集
523 头文字 D 原声集声集
532 最游记。幻想魔传 LMAGE ALBUM NOL.2
540 最游记。幻想魔传原声集 VOL.2
541 犬夜叉音乐篇
808 少女革命-绝对进化革命前夜
636 万有引力歌唱精选集
639 猎人×猎人单曲精选集)
V113 丹下樱/Bummer Best
V114 桑岛法子/Best Selecti2
A002 宫崎骏作品
A022-024 浪客剑心.明治剑客浪漫谭(3CD)
A032 龙猫(歌英及伴唱集)
A034 宫崎骏卡通音乐全集 II
A035 风之谷(宫崎峻作品)
A037 萤火虫之之墓(宫崎峻作品)
A038 飞天红猪侠(宫峻作品)
A041 龙猫(宫崎峻作品)
A042 魔女宅急便(宫崎峻作品)
A043 天空之城(宫崎峻作品)
A044 天空之城(宫崎峻作品)交响篇
A056 圣斗士星矢 1997 少年记
A057 圣斗士星矢 1996
A058 圣斗士星矢(最强畅销歌曲集)
A059 圣斗士星 BOYS BE
A060 圣斗士星矢(最强畅销歌曲集 2)
A095 圣斗士星矢/冥王计划
B100 头文字 D(特别歌集 3)
B101 头文字 D(插曲精选)2CD
B102 头文字 D(I)
B103 头文字 D(2)3CD
B104 机械人大战阿尔法 2-大地之章
B126 吉他高手原声集 2
B127 恶魔城默示录原声集
B131 莎木
B132 藤崎诗织风之扉
B135 机械人大战阿尔法-天空之章原声集 1
B144 超级机器人魂歌唱精选集
B145 宇宙巡航舰 IV 复活原声集
B146 火魅子传 "恋 "解
B148 镜狼传说
B182-183 拳皇 99 原声集
B190 拳皇 99 混音集
B229 太空战士 8 代/交响乐版
B266 太空战士 8 代-钢琴精选
B317 生死格斗 2 原声集
B325 樱花大战/组太正 15 年音乐原声集
B339 樱花大战新歌谣全集 2
B358 拳皇 2000/混音集
B506-B507 樱花大战歌谣秀/海神别壮
B546 樱花大战/活动写真全曲集
B547 格斗天王 2001.原声集
V023 米仓千寻
V039 林原/Perfume
V065 高桥洋子
V072 林原
V101-V103 久川绫(3CD)
V110 新居昭奶
V124 米仓千寻/apples
V131 坂本真绫/Grapetruit
V140 米仓千寻/Little Voice

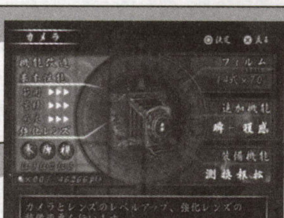
系统介绍

操作篇

○键:调查 / 拍照
×键:快跑 / 强化技能的使用
△键:举起相机 / 放下相机
□键:游戏菜单 / 加速镜头移动
L1 键:强化技能切换
L2 键:镜头拉近
R1 键:拍照
R2 键:镜头拉远
L3 键:角色方向键 / 镜头方向键
R3 键:手电方向键 / 角色方向键
SELECT 键:地图
START 键:系统菜单 / 暂停游戏

系统篇

【射影机的各种机能】



基本性能	
范围	照相模式中央的光圈范围
积蓄	灵力的最大积蓄数
感度	射影机的射程
装备机能	
[测]	显示灵残余的 HP
[报]	以声音提示 FATAL FRAME 时机
[换]	切换各种强化レンズ
[扩]	ZOOM IN 和 ZOOM OUT 能力
追加机能	
[瞬]	画面中提示 FATAL FRAME 时机
[避]	按○键可以回避灵的袭击
[获]	照相时得到的灵力增多
[感]	可以发现隐藏的灵
强化レンズ	
[迟]	延缓灵的行动
[痹]	断续地阻止灵的行动
[刻]	给予伤害的同时附加 HIT BACK 效果
[视]	寻找到灵的位置
[零]	效果同刻,但是更加强力
[追]	自动追击灵
[封]	完全封闭灵的行动
[灭]	比零更强力的攻击
[连]	最强攻击能力

【射影机的改造】

与前作相似，游戏中只要积累一定的点数就能对射影机进行改造，从而增强射影机的基本性能和习得新的技能。但是稍有不同的是在《红蝶》中,除了要获得一定的点数外，还要获得重要道具“念珠”才能改造射影机,而强化技能是靠取得“强化レンズ”以后才能习得的。

念珠的取得方法:

念珠 1	第二刻 开始时自动获得
念珠 2	第二刻 时打倒逢坂家“着物の间”的怨灵“箱に隐れた女”
念珠 3	第二刻 墓地
念珠 4	第二刻 御园存盘点附近(打倒 3 个怨灵后出现)
念珠 5	第二刻 暮羽神社
念珠 6	第二刻 打倒“嗫き桥”上的怨灵后在附近取得
念珠 7	第二刻 黑泽家境内右上的缝隙中

念珠 8	第三刻 黑泽家大广间前掉落
念珠 9	第四刻 黑泽家打倒土缘廊下的怨灵后取得
念珠 10	第四刻 黑泽家打倒地下储藏库的怨灵后取得
念珠 11	第四刻 黑泽家打倒佛间的怨灵
念珠 12	第五刻 黑泽家打倒地下储藏库的怨灵后取得
念珠 13	第五刻 逢坂家 2 楼客间
念珠 14	第六刻 桐生家高床座敷
念珠 15	第六刻 桐生家“首吊り人形の部屋”打倒怨灵后取得
念珠 16	第七刻 立花家 1 阶大纳户
念珠 17	第八刻 蓦羽神社怨灵战后掉落在祭坛前
念珠 18	第八刻 桐生家双子部屋
念珠 19	终之刻 黑绎家大广间纳户

【照相时的各种评价】

just kill	击倒灵的最后一下正好把它的体力扣完
close shot	近距离拍摄灵
core shot	将相机的准星对准中间的小圆圈拍摄
special shot	使用强化机能攻击灵
zero shot	当光圈变成深红色的时候抓拍灵
fatal frame	当光圈上方的红点闪烁的时候抓拍灵（获得追加机能[瞬]以后会有提示，取得装备机能[报]后更会有音效提示）
double shot	一次同时拍摄两个灵
triple shot	一次同时拍摄三个灵
combo	得到 fatal frame 时机后攻击可以将灵硬直，此时可以进行追击，最多可以 3combo

特典篇

游戏的初始难度只有 EASY 和 NORMAL，目前所知有两个结局（还有传说中的真结局……），出现条件只与难度有关，EASY 和 NORMAL 出现第一个结局，HARD 和 NIGHTMARE 出现第二个结局。本攻略按照 NORMAL 为准，爆机后追加一系列特典：

1）NORMAL 爆机后会追加 HARD 难度，HARD 爆机会追加 NIGHTMARE 难度

2）追加任务模式

3）取得灵 LIST

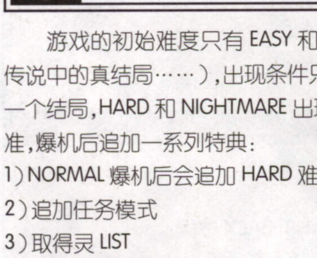
4）出现画廊模式，可以自由观看游戏设定 CG 图片，官方宣传影象和已经打出的结局，收集完灵 LIST 追加设定资料

5）追加新的服装，NORMAL 爆机出现 A 和 B，HARD 出现 C 和 D，全任务 S 级出现 E 和 F，全任务完成出现 G，NIGHTMARE 爆机获得 H

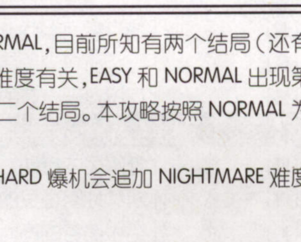
6）追加首饰，第一次爆机得到泠的首饰，全任务完成追加茧的首饰

7）NORMAL 爆机后射影机获得“追加机能[感]”、“装备机能[扩]”，“强化**レンズ**[追]”；HARD 爆机后射影机获得“强化**レンズ**[封]”和“强化**レンズ**[灭]”；收集完灵 LIST 获得“强化**レンズ**[连]”

人物篇



本作的主人公，性格开朗活泼的少女。虽然对灵的感觉没有姐姐茧来的强，但是只要当她握住茧的双手，便会看见“原本无法看见的”景象。为了封印游荡的灵魂，她拿起了手中的射影机。



泠的孪生姐姐，与泠不同的是，茧是一位温柔安静的女孩。幼年与泠一同去森林玩耍的时候不小心摔伤了腿部。对灵的感应力非常之强，一个人的时候往往会被灵所吞没。

黑泽纱重：本作的关键人物，与黑泽八重也是双生姐妹。

立花树月：被囚禁于皆神村的白发少年，多次帮助过泠，他还有个孪生弟弟叫睦月。

桐生茜/桐生葵：桐生家的双子姐妹，曾经成功完成过皆神村的神秘仪式。

真壁清次郎：民俗学者。为了调查“红赞祭”而来到皆神村，最后却下落不明，而在本作中泠所操作的射影机正是他失踪前掉落的。

立花千岁：树月和睦月的妹妹，见了陌生人就会躲起来，十分胆小的女孩。

缜村真澄：一年前为了调查水神大坝的施工情况来到皆神村，但是这一去却杳无音讯。

须堂美也子：真澄的恋人，因为担心真澄独自来到皆神村。

宗方良藏：前作中的重要人物，真壁清次郎的学生，也是立花和树的好朋友，俩人经常有书信来往。

黑泽良宽：八重与纱重的父亲，既是皆神村的村长也担任祭主一职。

开端

“姐姐……我们以前经常约定，要一直在一起的……”

幽静的森林，潺潺流动的小溪，两位少女在溪边静坐，一切都显得那么平静。天仓茧和天仓泠是一对双生姐妹，她们回到这曾经生活过几年的地方，为的就是再看看这条对她们来说意义非同寻常的小溪，因为由于水神大坝施工，小溪即将在夏末消失了。反射着从树缝中透出的阳光的水面，略带潮湿的空气，一切都没有改变，就连多年前的那场事故也依然象一层阴影笼罩在泠的心中无法抹去。数年前，同样是在这片森林，姐姐茧不小心摔下了山谷，虽然现在已无大碍，但是右腿还是留下了行动不便的后遗症。

“姐姐……对不起……对不起……”泠默默低下了头。

“我们以前经常到这里来玩的呢！”茧从背后将双手搭在泠的肩膀上。

“是啊。”

“可是，这里马上也快消失了呢……”茧觉得有些可惜。

“姐姐，你的脚还疼吗？”泠的思绪显然还没有从那回忆中解放出来。

“有一点，但是不要紧的。”茧低下身子，与泠靠背而坐。“泠……”她似乎有话要对自己的妹妹说。

“嗯？”

“没什么……”茧欲言又止。

一只红色的蝴蝶飞过俩人身边，但是泠却依然沉浸在自责中，当年要不是自己丢下姐姐跑得太快，茧的脚也不会受伤。

“姐姐，那个时候，我……”当泠回过头去准备和茧道歉的时候，却发现茧已经不在身边了。茧拖着受伤的双腿，一瘸一拐地追逐着红蝶，向森林的深处跑去，身影逐渐与一身穿白色和服的少女交叠。

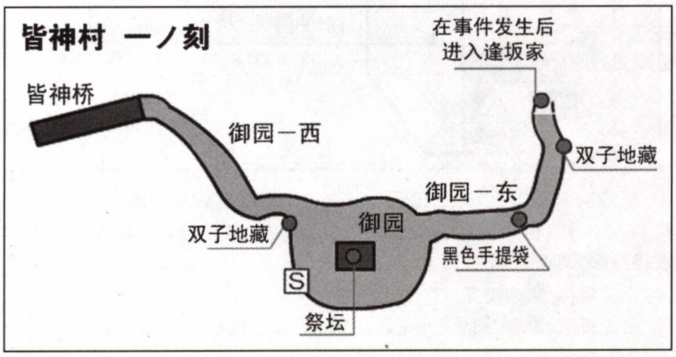
“姐姐，姐姐！”泠喊着，但是任凭她怎么喊，也不见茧答应她。迈过双子地藏，森林发生了异变，黑色的雾笼罩了整片大地，周遭响彻着风的悲鸣，原本晴朗的白天突然变成了黑夜。

“姐姐，不要走了！”泠发现有些不对劲，但是却依然得不到茧的回答。沿着小路一直往深处走，泠隐约在鸟居前发现了一个身穿白衣的巫女，“对不起，对不起……”她似乎在忏悔着什么。一抹红色从泠的眼前掠过，又是刚才那闪烁着令人恐怖的暗淡之光的红蝶，泠跟着它已经来到了毫无活人迹象的皆神村。顺着红蝶飞舞的方向望去，泠发现了姐姐茧。

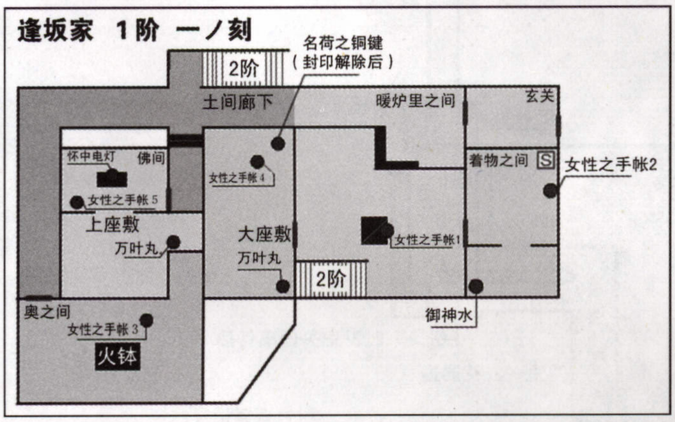
“从地图上消失的村庄……”茧转过身，一群红蝶从她身后飞起……

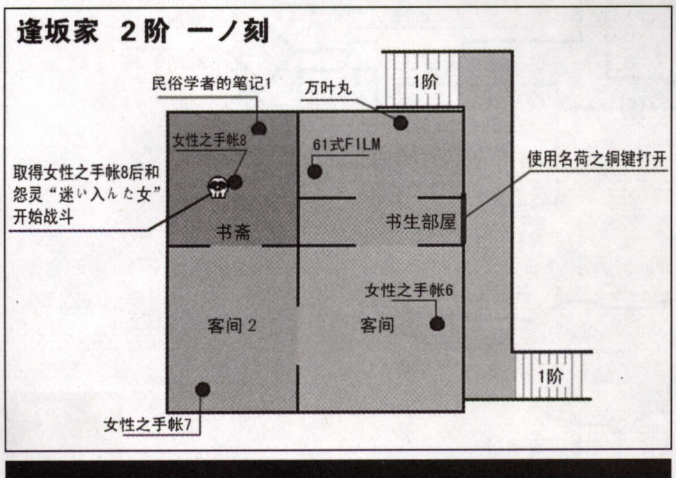
一ノ刻
地図から消えた村

↓ OPENING
↓ 追着茧一路前进
↓ 一直前进，取得黑いハンドバッグ
↓ 接近民家发生剧情



↓ 进入逢坂家，进入玄关发生剧情
↓ 围炉里の间，"女性の手帐一"入手
↓ 着物の间中"女性の手帐二""御神水"入手
↓ 大座敷获得"女性の手帐四""万叶丸"入手
↓ 沿着土间廊下追逐女灵，"女性の手帐三"入手
↓ 进入原本进不去的佛间，取得手电筒、相机、"女性の手帐五"
↓ 出门时发生情节，对门照相
↓ 回玄关调查门后发生剧情
↓ 对大座敷的门照相后，去奥の间拍火钵
↓ 回大座敷，离开时获得"茗荷の铜键"
↓ 跟着女灵往2楼走，进房
↓ "女性の手帐"六、七、八入手
↓ 强制战斗





第一刻 从地图上消失的村庄

"我以前听说过这样的事情，以前，在祭典之日附近的一个村子突然从地图上消失了……在森林中迷失的人们被引诱到了这里，难道？"一种不祥的预感顿时浮上泠的心头。

来时的道路已经找不到了，也许，穿过鸟居就意味着她们已经走上了一条不归之路了吧。姐妹俩沿着崎岖的小路一直往下走，途中泠捡到了一只黑色的手提包，当中有一些旧报纸的碎片和一张情侣的照片。旧报纸上记载着去年一名叫做缜村真澄的年轻人为了调查水神大坝的施工情况而不幸失踪的消息，而照片上的情侣中那名青年男子十有八九就是缜村！

刚进村落，姐妹俩就隐约发现一长发女子进入了不远处的屋子，胆大的泠准备跟进去看看情况。

逢坂家。多年的无人居住使这里显得格外阴森，空气中弥漫着一股刺鼻的霉味，尘埃和蜘蛛网成了这里最好的装饰品。

"没人啊，我们再稍微进去里边看看吧。"泠坚信自己刚才确实看见有人进了这屋子，她推开玄关的门，想继续往里走。一旁的茧却开始瑟瑟发抖起来。

"怎么了，姐姐！"泠连忙停下脚步，轻抚着茧，然而当她握住茧双手的时候却看到了一片幻象。

"真澄……你在哪里……从地图上消失的村庄……我不想杀人……"长发女子语无伦次地说着摸不着头脑的话语，伴随而来的是令人毛骨悚然的笑声。

"刚才是怎么回事？"泠焦急地问姐姐。

"我也不知道……"茧低下了头，她也无法解释刚才的现象。

进入围炉里之间，姐妹俩又看见了那名女子，一直跟着她来到奥之间，她却突然消失了。没办法，姐妹俩只好先暂时离开，去其他房间寻找线索。

"等一下，我觉得这里有些奇怪。"茧突然在一房间门口停下了脚步。

茧向来就对灵有着很强的感应能力，泠相信姐姐的直觉，决定进去看个究竟。在矮桌上泠找到了一个尚可以使用的手电筒及一份由署名为真壁清次郎的男子留下的关于"射影机"的书物，而书物中提到的由麻生博士发明的射影机似乎有着除灵的效果。这时，泠突然觉得背后有些细微的声响，是一台相机！

"射影机？"泠没想到书物上所提到的神奇装置就近在咫尺。

一旁的茧催促着泠要她赶紧离开这个阴森的地方，她已经不想在这里多呆一秒了。姐妹俩推开房门，一张毫无血色的女性面孔突然闪现。是刚才那个女人！不，准确地说，是女灵！女灵堵住房门，挡住了姐妹俩的去路。泠想起了书物上所记载的内容，"咔嚓！"她拿起手中的相机，对准房门按下了快门，女灵惨叫着消失于眼前。

"消失了……"泠不敢相信这小小的相机竟然有如此威力。

"现在可以从这所屋子出去了吧？"茧还是有些害怕，战战兢兢地问。

"恩！"泠决定带走摄影机，毕竟，这是她现在唯一的武器。

俩人正要从玄关离开逢坂家，却发现门被强大的灵力所封印。

"啊！"茧突然大声叫了起来。泠朝着她所指的方向望去，发现大座敷的门已经被灵所缚。没有选择了，对着门照相吧。根据照片中显示出来的信息，来到奥之间对火钵照相，大座敷的封印也随之解开了。

再次进入大座敷，但遗憾的是姐妹俩并没有新的发现，正当她们失望着准备离开的时候，壁柜的门掉了下来，露出了"茗荷之铜键"。有了这把钥匙，2楼带锁的房间就可以进去了！在2楼客间，泠找到几份一女性留下的手记，多少了解到了一些关于这位女子的遭遇。原来，这位名叫须堂美也子的女子为了寻找自己失踪的恋人缜村真澄来到了

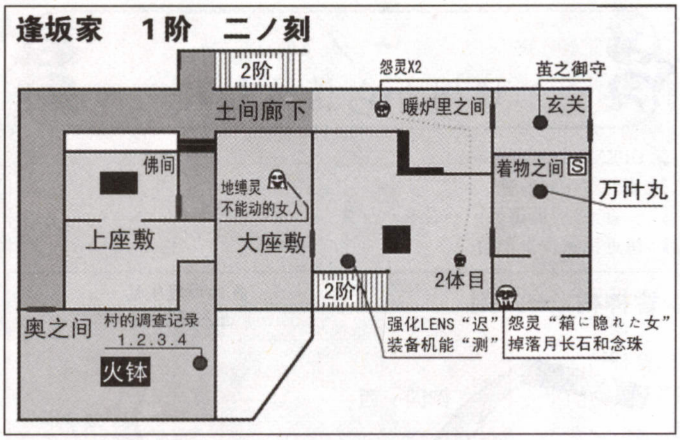
皆神村，但不幸的是，她已经找不到离开这个村子的方法了！而刚才把澪带进逢坂家又袭击她的女灵，正是已经死去的美也子。

“这个人也是在这里失踪的吧，为了追自己的恋人，来到这个屋子，然后……”澪翻阅着手中的手帐，若有所思，却不知美也子之灵已经慢慢逼近了。

“澪！”茧的大声呼喊才把澪从思考中唤醒。

一场战斗在所难免。几个回合后，美也子之灵被驱散了，澪的眼前却再度出现了幻象……

“我好容易找到了你，为什么这样?!”美也子找到了真澄，不过却被真澄死死掐住了脖子……



二ノ刻
双子巫女

↓ “あられ石”、“念珠”、“灵石ラジオ”、“民俗学者の手记一”入手

↓ 出门发生情节

↓ 操作茧追红蝶

↓ 换回操作澪　，下楼取得“强化レンズ「迟」”和“装备机能「测」”

↓ 着物の间取得“月长石”和念珠

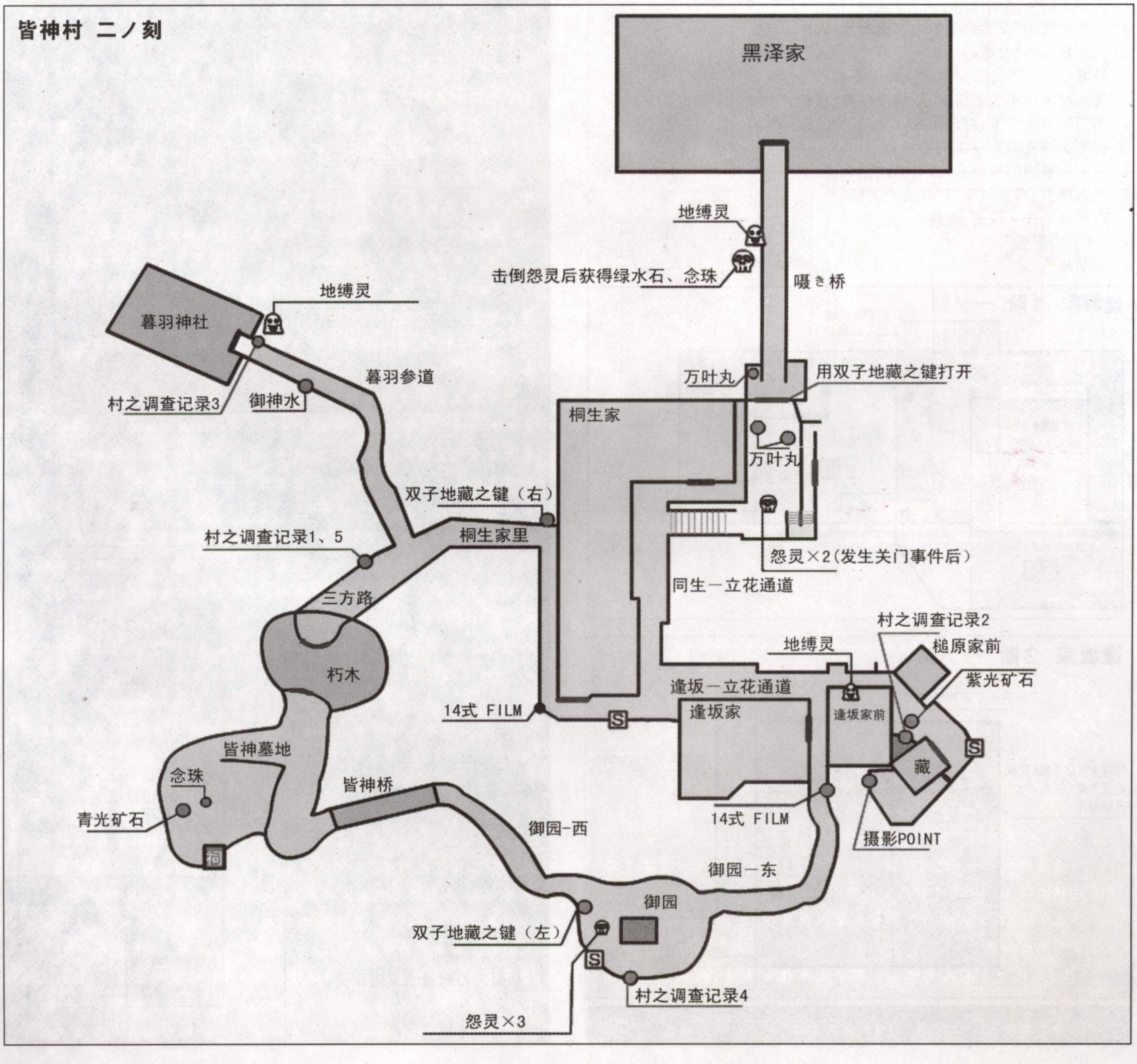
↓ 奥の间取得“村の调查记录一、二、三、四”，(其后在御园鸟居、藏之井户、暮羽神社、神社下面地藏处的风车可以追加其记录)，全部调查完毕可获得“村の调查记录 五”。

↓ 玄关获得“茧の御守り”

↓ 出逢坂家，沿着“桐生-立花通路”追茧，发生剧情

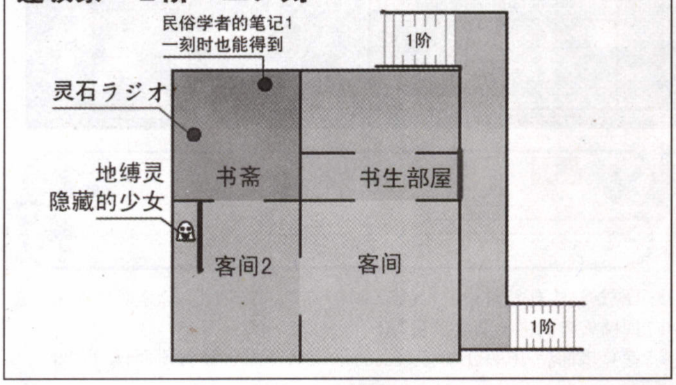
↓ 跟着红蝶来到“藏の里”发生剧情

↓ 对地藏照相

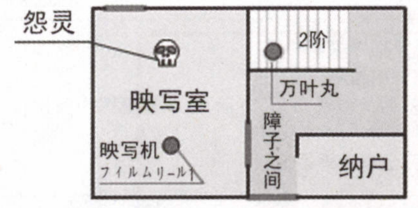


↓ 御园(开始地点)调查有红蝶飞舞的地藏,“双子地藏の键(左)”入手
↓ 桐生家左侧小道调查地藏,“双子地藏の键(右)”入手
↓ 进入桐生家,1楼取得“フィルムリールー”
↓ 2楼取得“强化レンズ「痹」”和“民俗学者の手记二”
↓ 出门沿着用“双子地藏の键”进入黑泽家

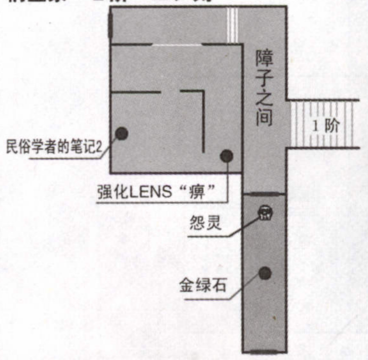
逢坂家　2阶　二ノ刻



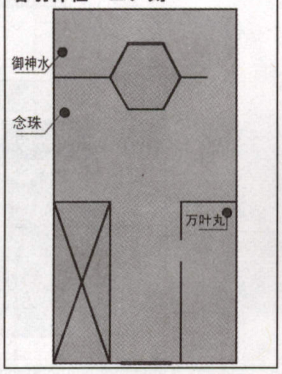
桐生家　二ノ刻



桐生家　2阶　二ノ刻



暮羽神社　二ノ刻



第二刻　双子巫女

泠从幻象中挣脱出来，却发现萤又不在自己身边了。事不宜迟,泠决定赶紧离开这里去寻找姐姐的下落。在一旁的矮柜上,泠发现了一部“灵石收音机”,有了它,泠就可以倾听一些残存于灵石之中的声音了。

推开房门,萤已经在楼下准备离开逢坂家了。

“姐姐！”泠双手倚着栏杆,大声呼唤着萤。

“对不起,我不得不走……”萤的眼神似乎有些呆滞。

刚进皆神村时,泠就发现萤有些异样了,到底在姐姐的身上曾经发生过什么事情？她还是自己最初那个和蔼可亲的姐姐吗？

泠追下楼,在玄关捡到了姐姐掉落的护身符,把它放进收音机,传来了萤那熟悉的声音。

“泠,你快一个人逃走吧……不管发生什么事情,我都会原谅你……”

泠离开逢坂家一路沿着“桐生—立花通路”追逐姐姐的踪迹。

“姐姐！”泠在通路的东北部找到了正欲推开铁门往深处去的萤。

“姐姐！等一下！”泠连忙冲过去,想挽留住萤。但是已经来不及了,冰冷的铁门无情的将姐妹两人隔开了。

伤心的泠留在铁门的外面，她多想马上去铁门的另一侧去看看里面的世界,因为那里有她最担心的姐姐！然而门上的枷锁却把她的愿望击得粉碎。正在此时,泠手中的射影机开始了微弱的震动。对着铁门照相,照片中显示出了红色的蝴蝶。说来也巧,一只红蝶正好出现在泠的面前,它拍打着小小的翅膀,发出黯淡的红光,似乎想要对泠传递什么讯息。

在红蝶的指引下,泠进入了逢坂家东侧的“藏之里”。

“八重,为什么你还在这里,仪式马上就要开始了！”一进去泠就听见一名眉清目秀的白发少年唤她作“八重”。少年被囚禁在了类似牢房的地方,只能隔着铁窗和泠说话。

“我……不是……”泠很想解释,但是那名少年却坚信自己没有认错人。

“你快点带着纱重离开这里吧,她现在在‘祭主之家’。仪式很可能还要继续下去。快点去追她,现在的话还来得及！那扇铁门的钥匙祭奉在双子地藏里,与那个地藏相似的东西这个村子里面一定还有,八重,仪式已经开始了,快点！”白发少年说着指向右前方地上的双子地藏。

泠看了一眼地藏,却发现双子中的其中一个颈部被割破了,这到底是怎么回事？容不得考虑了,泠拿起射影机,对着双子地藏按下了快门。照片上显示出的同样是一尊双子地藏,但不同的是,它的周围,还飞舞着一群红色的蝴蝶。

泠回想起了在这个皆神村的很多地方似乎都有这样的地藏存在,决定一个个的去寻找。

“如果你无论无何也出不了这个村子的话,就再来找我,可能我会帮的上忙！”泠离开时,白发少年给了她这样的承诺。

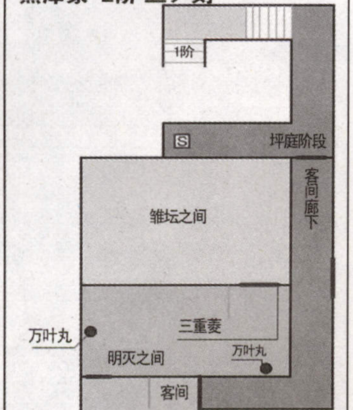
最终,泠在御园和桐生家左侧小道的飞舞着红蝶的地藏上,得到了“双子地藏之键”,两把钥匙都到手后,泠赶紧回到了那扇铁门前！

穿过长长的桥,泠进入黑泽家境内。黑泽家原本是身兼皆神村村长和祭主的黑泽良宽的府邸,和逢坂家一样,这里毫无生气,更要命的是,泠唯一的照明工具手电筒居然偏偏在这个时候不亮了。而泠却还没发现,在不远处似乎有一双眼睛在不怀好意地盯着她！

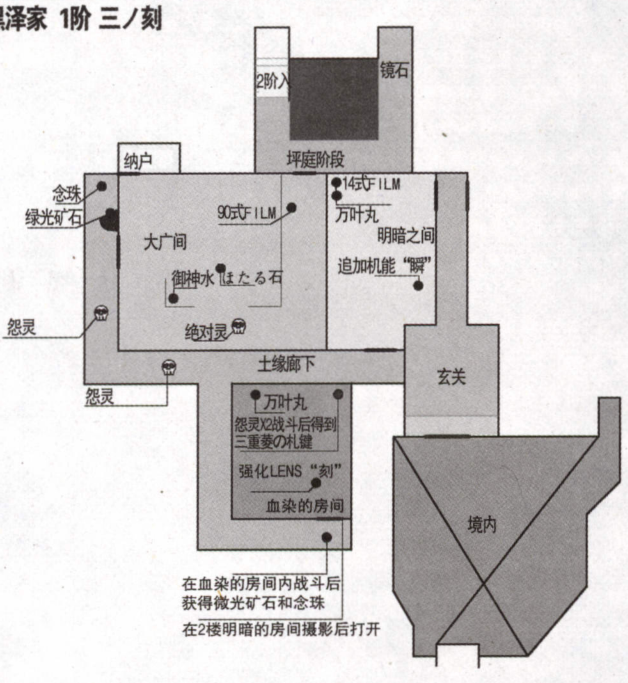
三ノ刻　大偿

↓ “あられ石”、“念珠”、“灵石ラジオ”、“民俗学者の手记一”入手
↓ 明暗の间获得“追加机能「瞬」”
↓ 前进发生剧情,操作茧追红蝶
↓ 操作泠进入大广间,“ほたる石”入手
↓ 继续前进发生情节,逃跑,注意不要被碰到,否则即死
↓ 上2楼客间书架上有“民俗学者の手记三”
↓ 往里走,进明灭の间对门拍照
↓ 回1楼进入血涂れの部屋“强化レンズ「刻」”入手
↓ 对门照相发生强制战斗,“三重菱の札键”入手,出门获得“薄く光る矿石”和念珠
↓ 2楼客间发生剧情
↓ 从明灭の间进去发生剧情

黑泽家　2阶　三ノ刻



黑泽家 1阶 三ノ刻



第三刻 大偿

泠强忍着黑暗的侵袭在黑泽家寻找着姐姐的线索，沿途还有怨灵不断来袭，穿过走廊，泠来到了大广间。吊炉，屏风，典型的日本古典装饰，现在看来却仿佛透露着一股令人恐惧的魔力。在这宽敞的房间里除了一枚“ほたる石”以外泠依然没有找到重要的线索，时间不能浪费了，毕竟它很可能和姐姐茧的生命联系在一起。泠正要离开的时候，外面突然响起了隆隆的雷声，一道白色的闪电把屋子照的通明。泠发现自己的脚似乎踩到了什么东西，借着闪电光一看，才知道是一具尸体！

“哇！”虽然自己有些除灵的经验，但是面对这突如其来的惊吓，泠还是大声地叫了出来。

而真正可怕的事情却远不止此，刹时间整间屋子都变成了尸体的海洋。在层层叠起的尸体中央，一名女子疯狂地大笑着，她腰间系着红绳，下半身的和服已经被鲜血染地通红。

直觉告诉泠以她现在的能力还不能和这个灵纠缠，从大广间东北侧的门离开，泠终于逃过了一场大劫。

在坪庭階段的2阶泠又看到了追逐着红蝶的茧。

“姐姐！姐姐！”泠大声叫着，但是茧却依然像失去了魂魄一样充耳不闻。追上2楼，穿过客间找到来到明灭する部屋，射影机又开始起反应了。泠将射影机对准门周围，拍下了一张显示出无数双手的照片，而原来位于大广间南方的血涂れの部屋的封印也随之解开了。

泠沿着原路返回一楼，耳边不断响起一声声不知从哪传来的女子的话语。“明明两个人都逃走了的，但是大家却都死了，明明约定好要一起逃走的却……”。

来到血涂れの部屋，对门照相后又有两个恶灵袭击泠。尽管房间异常狭窄，但是为了姐姐，泠还是克服困难，制服了恶灵。恶灵被除去后掉下了一把“三重菱之札键”。

回到2楼的客间，泠眼前又出现了幻象。

一中年男子和一青年来到皆神村，双子，凋落的花瓣，以及那连提起都被禁忌的仪式……他们就是以前手记上提到的从外村而来的民俗学者真壁清次郎和他的学生宗方良藏吗？

泠再次进入明灭する部屋，在原来开不了的门前使用“三重菱之札键”，泠进入了雏坛之间。

刚一进去泠便听见在屏风后面有一个女子在念念有词，“明明约定要一直在一起的，说好了要一起逃走的，大家却都死了……”

是人还是灵？泠已经来不及多想了，她匆匆赶到屏风后面，看到的却是倒在地上的茧。

“姐姐！发生了什么？”泠扶起姐姐，焦急地问。

“泠……有人在召唤我……召唤我回去，再举行那个仪式……”茧恢复了知觉。

“仪式？先不管了，咱们得先想办法离开这里。”

四ノ刻 秘祭

↓ “蝶が描かれた日记一”入手

↓ 回明灭の间强制战斗获得“双子雏の首”

↓ 雏坛之间使用“双子雏の首”，将底部两个黄色移到顶部，取得“蝶の札键”

↓ 客间取得“黑泽家の地图”和“民俗学者の手记六”

↓ 在坪庭阶段1阶部分调查可获得“追加机能「避」”

↓ 大广间发生剧情

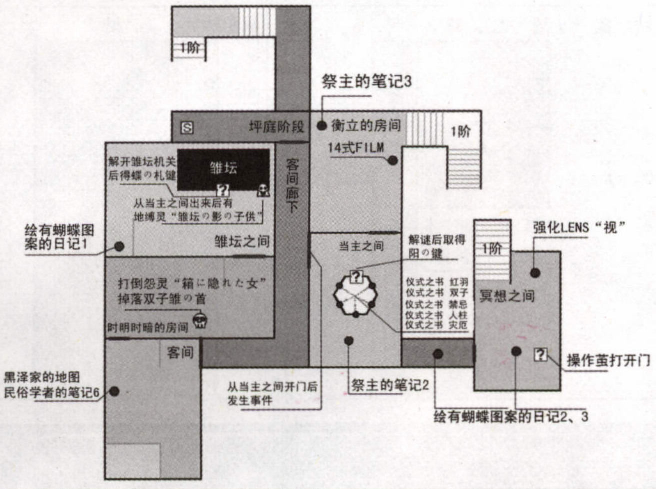
↓ 向玄关前进，打开蝴蝶纹章的门

↓ 上楼，调查缝隙中的道具

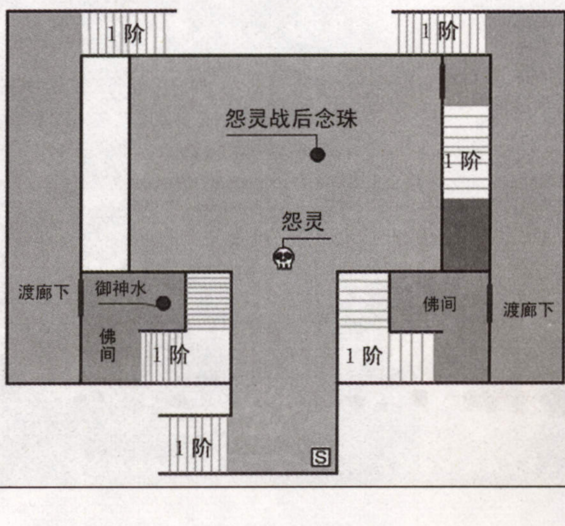
↓ 从“冲立の部屋”回1楼得到“红い鞠”在2楼缝隙中使用得到“千切りの札键”

↓ 去土藏，取得“民俗学者の手记八”

黑泽家 2阶 四ノ刻



黑泽家 地下 四ノ刻



↓ 下楼，地下储藏库打倒恶灵得到念珠

↓ 回到布の廊下，佛间可以进去了，取得"祭主の手记"一和四、"赤く光る矿石"和念珠

↓ 上2楼冥想の间，得到"强化レンズ「视」"、"蝶が描かれた日记三"

↓ 让茧踩在机关上开门，得到"蝶が描かれた日记二"

↓ 从佛间往下面走，尽头和茧一起踩机关

↓ 得到"阴の键"，继续前进得到"祭主の手记五"

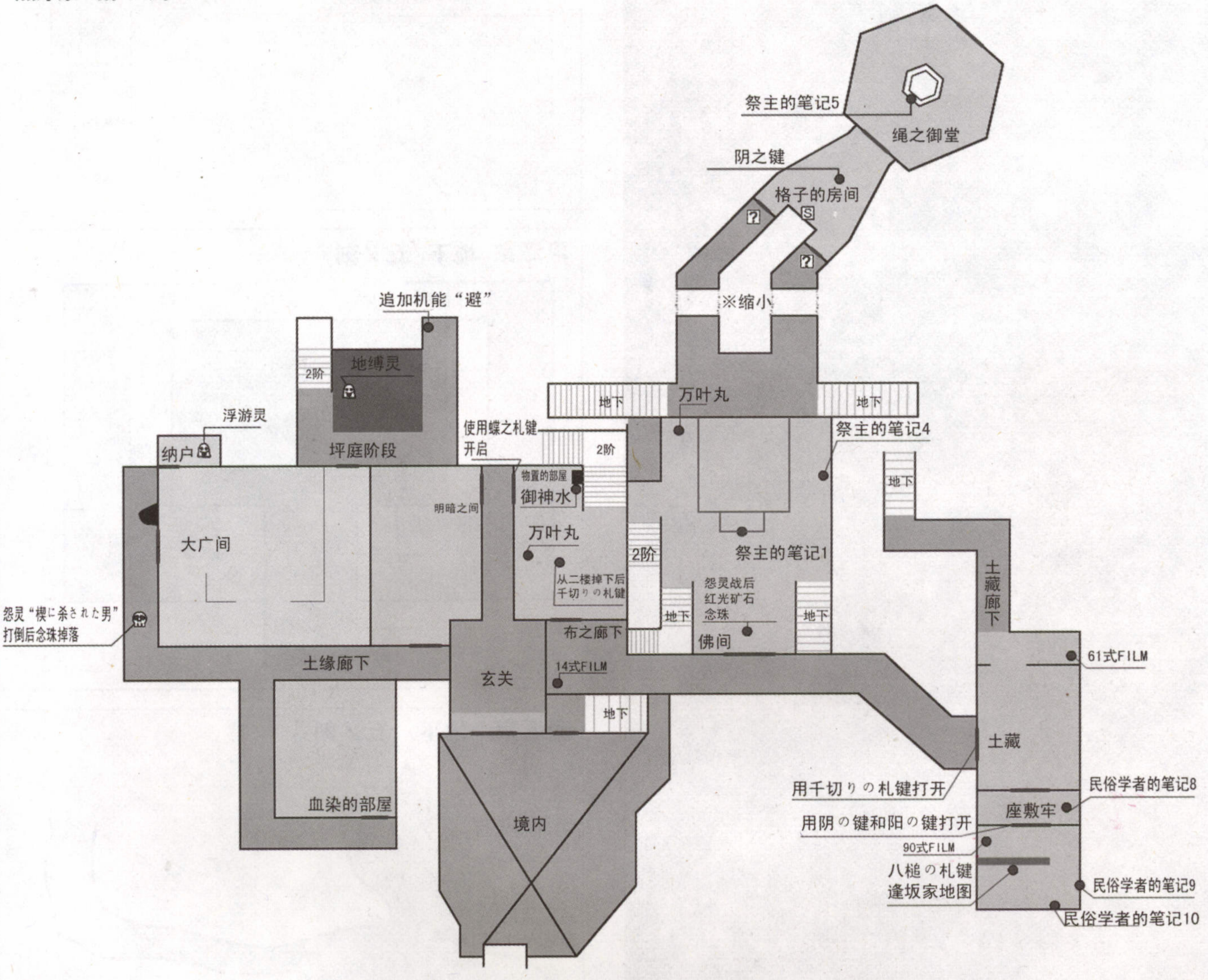
↓ 调查当主之间中央的柱子得到"蝶が描かれた日记二"及"仪式ノ书 禁忌"、"红キ羽"、"双子"、"灾厄"、"人柱"

↓ 柱子中央的佛像前按"红キ羽"→"双子"→"禁忌"→"人柱"→"灾厄"的顺序摆放书得到"阳の键"

↓ 回土藏中的座敷牢，书架上获得"八槌の札键"和"逢坂家の地图"

↓ 出座敷牢发生剧情

黑泽家 1阶 四刻



第四刻

秘祭

终于又和姐姐在一起了，泠心中的不安也些许减轻了一些。在一旁的书桌上，灵找到了一张双子的照片。两位黑发的双子兄弟立于田间，他们的前方是一位可爱的小女孩。泠突然觉得似乎在哪里见到过照片上的少年。对了，这不就是被囚禁于"蔵之里"的那位少年吗？可是，他的头发明明是白色的啊？泠准备带姐姐离开这里。而茧似乎对这里感到很熟悉。

回到"明天の部屋"原本倒在地上的尸体变成了恶灵向泠姐妹袭来，当然，此时的泠已经不会把这种小喽罗放在眼里了。击倒恶灵后泠得到了"双子雏の首"。回到雏坛之间，在人形前面使用"双子雏の首"，将两个黄色的双子移动到最上端，泠就可以取得"蝶之札键"了。在客间找到"黑泽家地图"后，姐妹俩准备离开此地。

经过"大广间"，泠还对自己刚才在这里受到的惊吓心有余悸，茧却突然拖着受伤的双脚走在了泠的前面，冲到先前尸体中央那名女子所站的位置，低下了头。隐约间，泠发现姐姐就是刚才那名神秘女子，难道这只是泠的错觉吗？

"怎么了？姐姐！"泠抓住茧问。

"没，没什么……"茧自己也不知道到底发生了什么，自己现在真的只是一个躯壳了吗？

在"明暗之间"对面的房间前使用"蝶之札键"进入物置部屋，从下面可以清楚的看见2楼地板的缝隙中似乎有什么东西在闪光，但是却由于缝隙太窄无法取得。在2楼，泠找到了一些原本这里的祭主留下的手记。从冲立的部屋回到1楼时，在地上居然捡到了一个红色的球，泠将球从2楼缝隙间抛下，"千切りの札键"便掉落了一楼。

经过“物置部屋”南面的门，沿着长廊一直走到尽头，使用刚刚获得的“千切りの札键”，姐妹俩进入了“土藏”，里面竟然有一座牢房！它的大门被关得死死的，门锁上显示需要用阴、阳两把钥匙才能进入。沿着楼梯往下走，姐妹俩进入了地下储藏库，而这时却出现了宫司的怨灵。虽然战斗略微有些艰苦，但换来的却是1楼的佛间的进入权。

一进佛间，又遇见了阴魂不散的宫司怨灵，没办法，澪只好再度举起射影机……

沿着佛间的楼梯往下走，经过地下楼梯来到“渡り廊下”，澪与茧同时踩下地上的机关，进入“格子部屋”，对着宫司的浮游灵照相，澪取得了“阴之键”。继续往里走，姐妹俩来到“绳之御堂”。

“澪，那是……”茧看着中央那个类似祭坛的东西，害怕地问。小祭坛四周张起无数绳子，好象是要举行某个仪式的场所一样。

进入当主之间，澪打倒宫司之灵，从各个方位调查中央的柱子取得“仪式之书 禁忌”、“红キ羽”、“双子”、“灾厄”以及“人柱”。在柱子中央佛像前使用仪式之书，按照“红キ羽”→“双子”→“禁忌”→“人柱”→“灾厄”的顺序排放书本，澪终于得到“阳之键”。

阴、阳之键都入手后，土藏中锁着的牢房就可以进去了！

“澪，我渐渐的想起来了……”茧小声地说。

使用阴阳两把钥匙，澪和茧进入“座敷牢”内部，书架上摆满了各种文献，与其说这里是牢房，倒不如说是个小小的藏书库。

“我曾经来过这里。”茧似乎很肯定。

在书架上澪找到了“八槌之札键”和“逢坂家地图”，正当她们要离开的时候，出人意料的事情又发生了。牢房的大门开始自动关闭，眼看着腿脚不灵便的茧将要被关在牢里了。

“快，快从这里出去！”澪心急如焚，她不想再和刚刚才又在一起的姐姐分开。但是，门还是无情地关上了，可怜的茧似乎注定要与自己的亲生妹妹分开。

“姐姐！某个地方一定有钥匙的，我现在就去找！”

“不要，我们不是曾经约定过要一直在一起的吗？所以，你不能丢下我，你已经不能丢下我了……”茧不想让澪离开自己。数年前在森林里发生的那一幕再次浮现于茧的眼前……

年幼的双生姐妹在森林中奔跑。

“快点啊，姐姐！”澪在前面笑着，“再不快点的话，我可要丢下你了哦。”

“等等我，澪，不要丢下我，不要丢下我……”茧奋力追着，却不小心右脚踩偏，掉下了山崖。

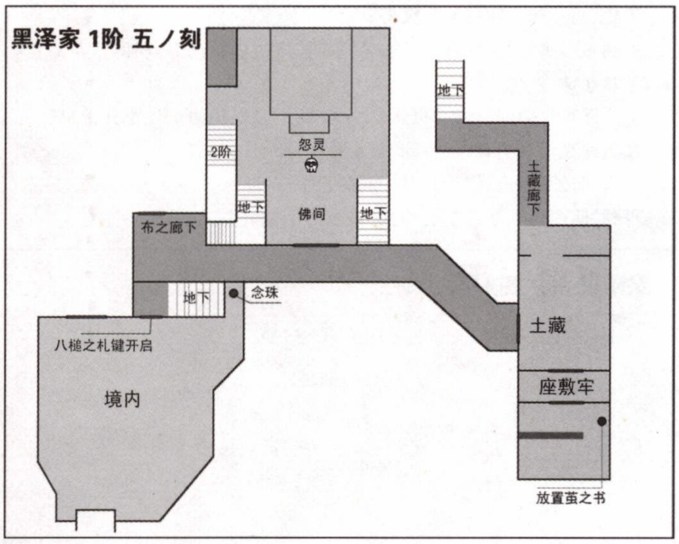
“姐姐，对不起，对不起……”当时幼小的澪只好眼睁睁看着受伤的姐姐无法救助。

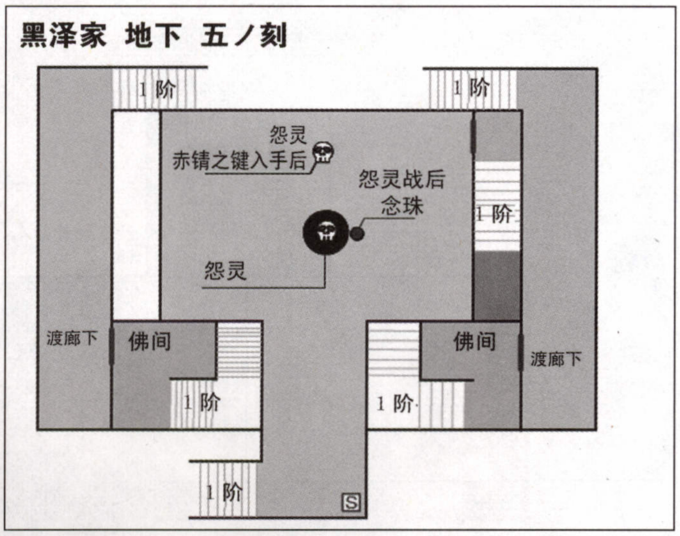
这个时候茧突然发出了与平时完全不一样的说话声，“姐姐……你又准备丢下我一个人不管了吗？”

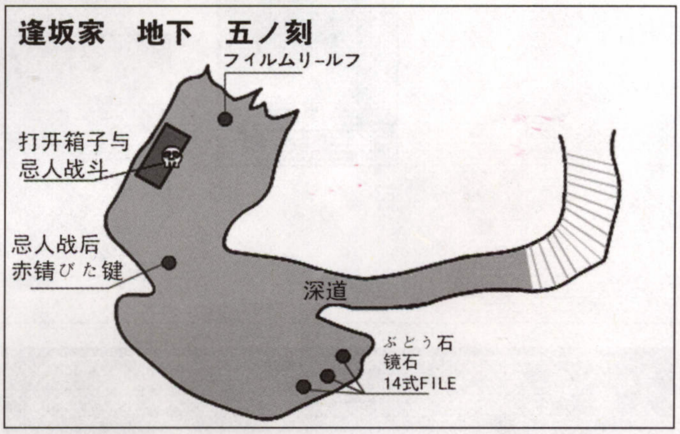
这，是和在大广间见到的那名穿着白色和服的恐怖女子一样的声音……

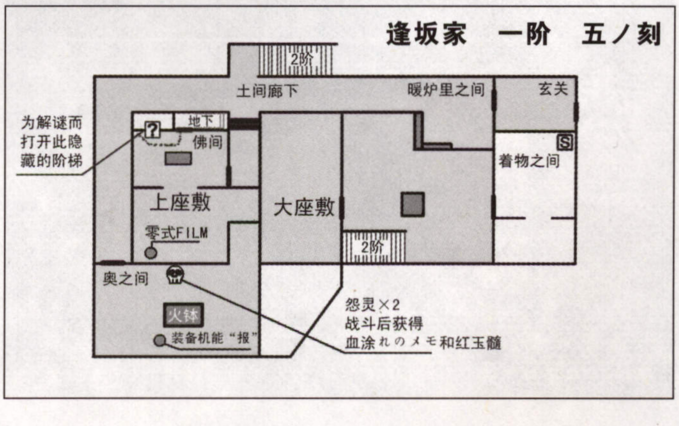
五ノ刻
贽

↓ “蝶が描かれた日记一”入手
↓ 从地下储藏库离开，追逐女灵到藏の里找立花和树，途中获得“蝶が描かれた日记四”和“ほたる石”
↓ 去逢坂家，客间发生剧情得到“血涂れのメモ”和“红玉髓”(持有“血の付いた指轮”的条件下)，取得“装备机能「报」”
↓ 佛间调查佛坛按左上1→左下3的顺序转动风车打开密道
↓ 一路往下取得“ぶどう石”和“フィルムリール七”
↓ 调查尽头的箱子发生剧情，战斗后得到“红靖びた键”
↓ 回黑泽家黑座敷牢，得到“茧の书置き”和“白发の少年の写真”
↓ 操作茧追红蝶
↓ 澪取得“民俗学者の手记”九和十
↓ 出黑泽家稍微前进发生剧情



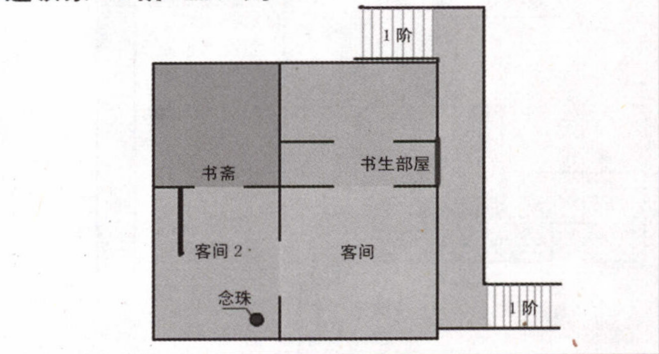




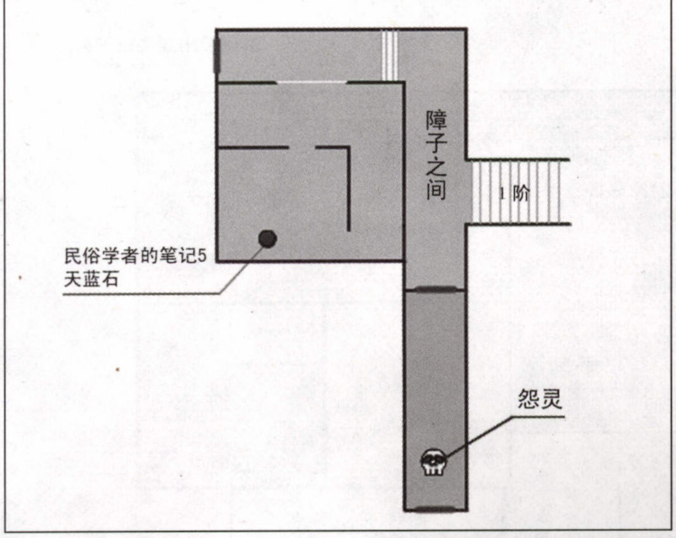


↓ 到桐生家的2层，调查里面的房门，之后和怨灵「首が折れた女」战斗
↓ 战斗胜利后在障子の间里出现浮游灵「书齐の男」
↓ 在浮游灵处获得民俗学者の手记五和天蓝石
↓ 对桐生家正门拍照
↓ 到槌原家和藏的旁边对井拍照
↓ 进桐生家

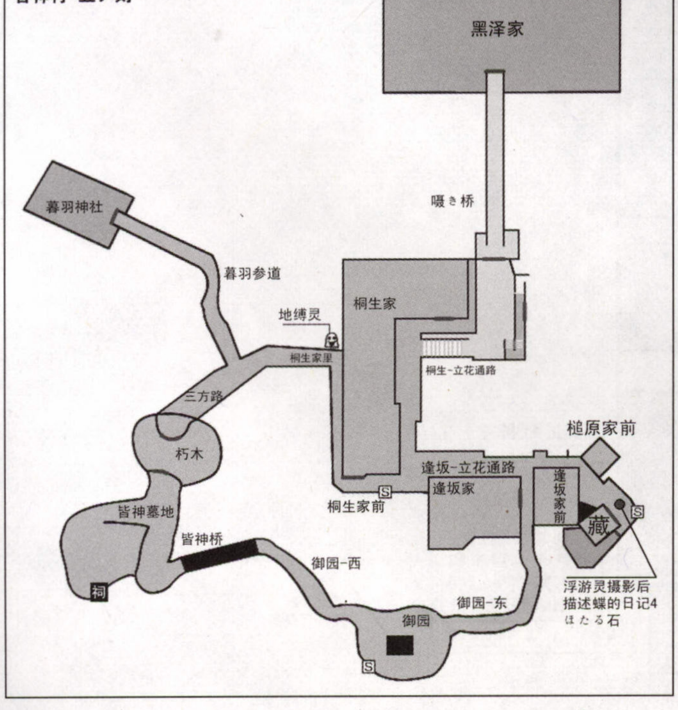
逢坂家　2阶　五ノ刻



桐生家　2阶　五ノ刻



皆神村　五ノ刻



第五刻　赘

没有时间了，泠决定马上去找打开牢门的钥匙。

“泠，不要丢下我一个人……我们曾经约定过的……我现在已经讨厌独自一个人了……八重，又破坏了约定……”一路上响斥着萤似是而非的声音。

经过地下储藏库，使用“八槌之札键”从黑泽家的侧门出来后，一度失灵的手电筒又奇迹般的恢复了正常。

虽然救姐姐心切，但是在皆神村这么大个村子，去找那么一把小小的钥匙无疑是大海捞针。泠忽然想起了被关在“藏之里”的白发少年，事到如今，也只有去求助于他了。

“八重，到这里来！”少年又把泠叫做为“八重”，“座敷牢之键……确实应该是保管在逢坂家的，要去那个屋子的地下，必须先解开风车的封印。去调查佛坛吧，里面应该有机关的！风车的机关只要将4枚相同颜色的叶子合在一起，便能够出现到达地下的隐藏之扉。不要放弃啊，一定可以出去的！”

向少年道过谢后，泠再次来到逢坂家佛间，在里侧墙壁的机关上按照“左上转1，左下转3”的顺序转动风车，旁边的墙壁露出了通往地下的秘密通道。地下是个无比广阔的空间，很难想象皆神村这么个小村庄竟会有如此重大的工程，有些道路都用巨大的岩石堵住了，但是很明显，它们曾经是相通的。

在深道的尽头，泠发现了一只奇怪的箱子，钥匙会不会就藏在这里面呢？然而当泠掀开盖子才发现里面空空如也，正当泠准备离开时，背后出现了从未见过的敌人。他们的眼睛被线缝了起来，看上去异常恐怖，通过以往获得的一些手记泠很快辨认出他们就是仪式的准备者——“忌人”！打倒忌人后，泠取得他遗留在地上的“赤錆びた键”。

泠连忙赶回“座敷牢”，却已经不见了萤的踪影。

进入牢中，发现了白发少年的相片和萤的书信，“树月君，对不起，不得不向你道歉，还有千岁……”信上这样写着，而泠确定这正是自己姐姐的笔迹。

幻象再次浮现……

在森林深处，帮助过泠的白发少年放走了两名身穿和服的少女。

“你们就从这里逃走吧，绝对不要回头！”少年对两位少女说。

虽然少女们有些不舍，但最终还是决定逃走。

“等等我，八重，不要丢下我一个人！”走的稍慢的那名少女在后面追着前方的女孩。

“快点啊，纱重，快点走！”

但不幸的是，最终纱重右脚踩偏，掉下了山崖，被村民们所抓获，带回皆神村。

“还有一个还没有抓到！”村民恶狠狠地对着被捆绑的纱重说。

“八重……她一定会回来的……”

八重？囚禁于“藏之里”的白发少年不是老把自己错认为八重的吗？自己和八重之间到底有什么联系呢？泠越来越糊涂了。

从幻觉中清醒过来的泠在一旁找到几份民俗学者的手记，随着泠手中所获得的各种手记的增多，曾经发生于皆神村的一幕幕也逐渐在泠面前明朗化。民俗学者真壁清次郎留下的手记中清楚地提到了皆神村那恐怖的习俗，定期举行名为“红赘祭”的仪式，而仪式的过程就是双子中的姐姐或哥哥亲手掐死自己的妹妹或弟弟（原本皆神村的习俗是以双子中晚出生的一方为长，自从发布了太政官布告后，才将习俗改成通用的以早出生的一方为长。）然后将死者扔进无底的深渊——“虚”，成功的话，死者脖子上的伤痕便会化作红蝶，这样双生儿就能“合为一体”，发挥出巨大的力量。“红赘祭”也叫“本祭”，而如果“本祭”失败的话，村子还会举行叫做“阴祭”的仪式，如果两个仪式都失败，满溢于“黄泉之门”的灾难便称之为“大偿”！曾经帮助过泠的白发少年名叫立花树月，他与弟弟立花睦月是一对双生兄弟，在以前的仪式上，被

选为“双子御子”的树月杀死了弟弟睦月，满头的黑发顿时全白，树月变成了“鬼只”，但是仪式最后却还是以失败告终。村里最后的双生姐妹黑泽八重和纱重便成了下次仪式上被选中的“双子巫女”，树月伙同自己的好友外村的宗方良藏预谋帮助黑泽姐妹逃离皆神村，可是最后只有八重一个人逃了出去，而纱重却在逃跑的途中被村民抓获了……

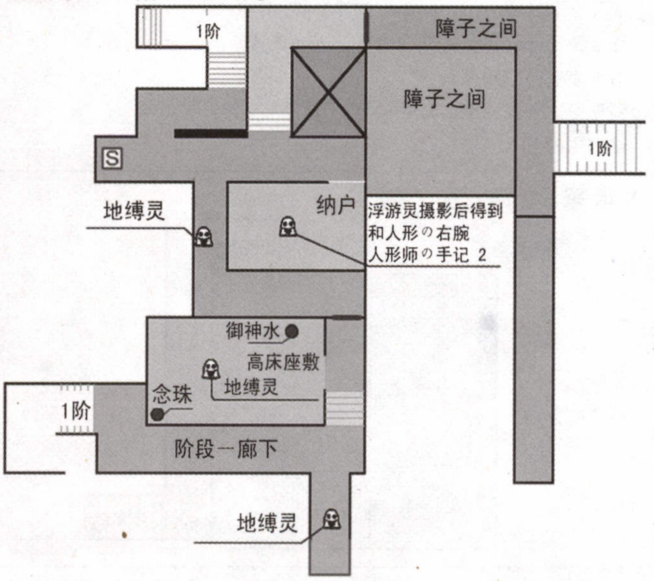
萤又不见了，再呆在黑泽家也没有意义。经过桐生家时，浛无意间抬头在2楼的连接天桥处却发现了犹如行尸走肉般的萤。但是当浛来刚才萤出现的位置时，那扇门却无法进入。只好想别的办法了。

来到桐生家正门，射影机又开始震动，对着正门照相，相片上显示出一口井。在槙原家前找到了和相片中一样的井，对着它照相后桐生家正门的封印也就被解开了。

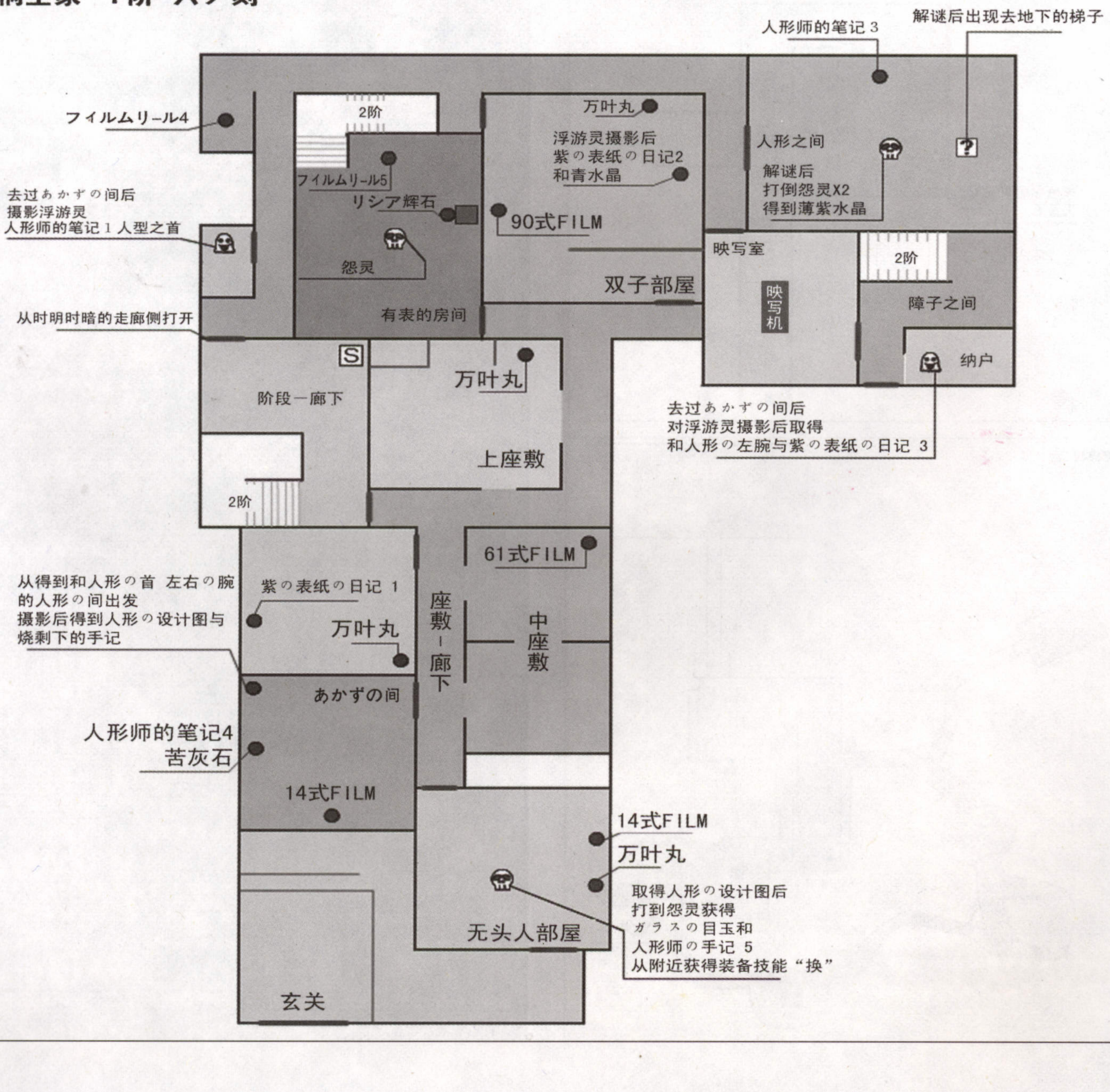
六ノ刻
鬼只

↓ “蝶が描かれた日记一”入手
↓ 一路追双子姐妹，佛间得到“紫の表纸の日记一”

桐生家　2阶　六ノ刻



桐生家　1阶　六ノ刻



↓ 进入“双子の部屋”，离开时双子之灵出现，得到“紫の表纸の日记二”和“青水晶”
↓ 继续前进，途中战胜双子之灵，取得“フィルムリール四”
↓ “人形の间”对无头人形拍照得到“人形师の手记三”
↓ 去佛间，透过墙壁对隔壁的灵照相
↓ 等灵离开后去隔壁的房间得到“人形师の手记四”和“苦灰石”
↓ 从 SAVE 灯笼附近的阶梯上楼，纳户取得“和人形の右腕”
↓ 下楼打倒敌人获得“フィルムリール三”和“リシア辉石”を入手。
↓ 分别在 1 楼西边的“纳户”和东边的“障子之间”找到桐生荆的灵，得到“和人形の首”、“人形师手记一”和“和人形の左腕”、“紫の表纸の日记三”
↓ 佛间旁边的“开かずの间”得到“人形师の设计图”和“烧け残った手记”
↓ 去“首吊り人形の部屋”战斗后得到“ガラスの目玉”、“人形师の手记五”、“装备机能「换」”及念珠
↓ 人形の间按照“左右左右左左”的顺序调查人形，战斗后得到“薄紫水晶”，出现密道
↓ 下到地下，前进发生剧情

第六刻 鬼只

桐生家。这里的光景与逢坂家及黑泽家都大为不同，似乎随处都可以找到人形。一对长发的双子姐妹之灵出现在冷眼前，追着双子一直向深处跑来到双子部屋，冷却没有找到什么重要线索，正当她准备离开的时候，双子之灵却又出现了，而摄影机也开始有了反应。

从双子部屋的另一个门出去，在长廊打倒强敌双子之灵，冷进入了人形之间。屋子里摆放着各种人形，中央矗立着两个人形更是等身大的，不过右边的那个却只有一个躯干。很明显，她们的原形就是日记上所提到的双子姐妹桐生茜和桐生荆，也就是刚才袭击冷的两个双生姐妹！对右边的只有躯干的人形照相后照片上显示出类似佛坛的东西。多次经验告诉冷，她的下一个目标就是桐生家的佛间。

在佛间对准墙壁照相，等隔壁的灵的说话声消失后后，冷来到佛间隔壁的房间取得“人形师手记四”和“苦灰石”。出门后冷往 2 楼前进，根据相机灵力的反应，冷在“纳户”找到了桐生荆的灵，照相后得到“和人形の右腕”和“人形师の手记二”。

分别在 1 楼西边的“纳户”和东边的“障子之间”找到桐生荆的灵，冷得到“和人形の首”和“和人形の左腕”。在佛间旁边的“开かずの间”角落里照相，冷取得“人形师设计图”及“烧け残った手记”。回到刚进门处附近的“首吊り人形の部屋”，原本悬挂在空中的人形居然活动起来袭击冷！击倒人形师后，冷获得“ガラスの目玉”。

桐生茜和桐生荆原是桐生家一对双生姐妹，在以前皆神村的仪式上，姐姐桐生茜杀死妹妹荆成功完成了仪式，但是变成“鬼只”的茜失去了妹妹的陪伴后，整日与满屋子的人形为伴，变成了一局躯壳……

无头人形的全部部件收集完毕后，冷再次回到人形之间，把所有部件安装在了右边的人形身上。调查人形身后的装置，按照“左右左右左左”的顺序转动人形，人形却变成恶灵来袭击冷。

打倒桐生茜和桐生荆的恶灵后，原本人形的身后出现了隐藏通道，而冷也取得了“薄紫水晶”。

沿着隐藏通道来到桐生家地下，顺着道路一直往下走，在黑泽家大广间遇见的可怕女灵再次出现在冷面前，而她正是纱重！由于八重的逃跑，村民们硬是让纱重一个人去完成仪式，可怜的纱重被活生生地直接扔下了深坑，仪式失败后，纱重变成了刽子手血洗皆神村。

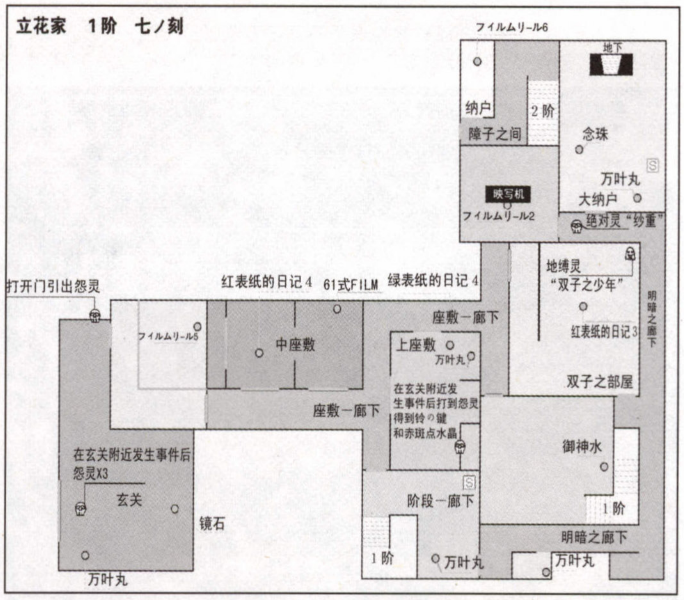
“不要丢下我一个人……”纱重之灵说着，带着恐怖的笑声。

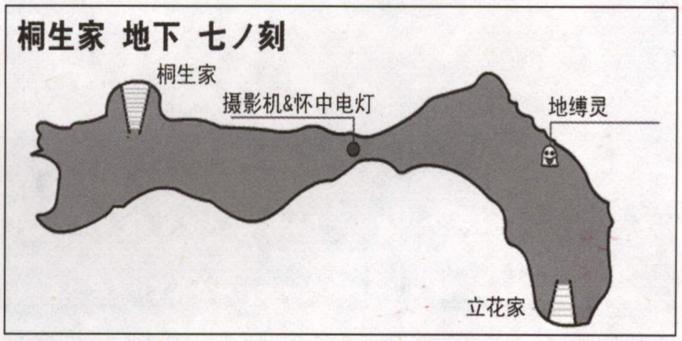
冷害怕地准备寻找出路逃走，没想到惊吓之余射影机和手电筒都掉在地上。已经管不了那么多了，面对这样危险的情况，冷无奈只好放弃射影机顺着阶梯往地上逃。

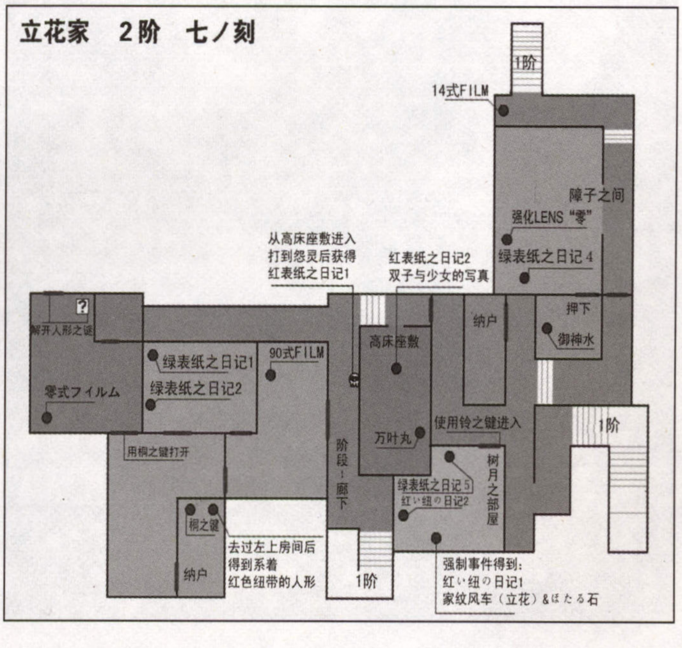
而阶梯的另一端又究竟是什么地方呢……

七ノ刻 纱重

↓ “蝶が描かれた日记一”入手
↓ 一路逃跑，注意不要进被布遮住的道路
↓ 上楼后继续逃跑直到获得“桐の键”
↓ 用“桐の键”开门，调查北部进不去的门附近的装置
↓ 回取得“桐の键”的纳屋，得到“赤い纽が结ばれた人形”
↓ 回装置前，按照“左左左右右右”转动人形
↓ 发生情节逃出屋子，连接桥处得到“金绿石”







↓ 去桐生家
↓ 从"人形の间"下去，重新得到相机和手电筒
↓ 去立花家正门，对门口照相后进去
↓ 取得"フィルムリール二"，前进取得"フィルムリール六"
↓ 上2楼，"障子の部屋"得到"强化レンズ「零」"和"绿の表纸の日记四"
↓ 回"明暗の廊下"对原本被灵封印的门照相
↓ "双子の部屋"得到"红い表纸の日记三"
↓ 出门对封印的门照相，上楼后追少女之灵，"高床座敷"找到"红い表纸の日记二"
↓"高床座敷"下面的储物柜找到"红い表纸の日记一"，强制战斗
↓ 下到1楼，调查玄关的矮柜发生战斗
↓ 去1楼"上座敷"，调查和服旁边的门发生战斗，得到"铃の键"和"红斑点水晶"
↓ 进2楼树月的房间，得到"绿の表纸の日记五"、"红い纽の日记一、二"、"家纹风车(立花)"、及"ほたる石"后发生剧情。

第七刻 纱重

爬上阶梯，泠却来到了立花家1楼，刚想出去，纱重又阴魂不散的追来了。

"我明明一直都在等你！"纱重诡异地说着。

毫无招架之力的泠此时能做的只有逃命，穿过阴暗的走廊上楼，泠发现了茧的背影。

"姐姐！"泠兴奋地大叫。但是茧却回头变成了纱重！

"已经不能丢下我一个人了！"纱重再次向泠袭来。

顺着东、北，南部座敷房间的顺序一路逃跑，泠在纳户找到了"桐の键"。

"拜托了，开门！"纱重还是跟了进来，"为什么那个时候你要丢下我！"

在西座敷北部的门口调查装置，回到取得"桐の键"的屋子得到"赤い纽が结ばれた人形"后，泠在装置前按照"左左左右右右"的顺序转动人形，北部的门便打开了，泠连忙逃了出去。

"不要走！"纱重被关在了门内，"为什么你那个时候不来？我一直都在等你！"

出去后泠才发现这里原来就是桐生家2楼连接桥。下楼后从人形の间再次进入桐生家地下，射影机和手电筒终于又回到了泠的手中。

重新得到武器后，泠决定再次潜入立花家。

立花家。原来被纱重追的时候不能进的门现在都可以通过照相来进去了。利用摄影机解除了一些封印后，泠找到了不少手记和道具。来到有时计的户间，顺楼梯上去，泠从窗户外在一房间中隐约看见茧似乎在忏悔着什么。

"树月君，对不起，对不起……"茧跪在地上，不停地道歉。任凭泠在门外叫她都视而不见。姐姐茧怎么会认识立花树月，茧和黑泽纱重之间到底有什么关系呢？泠越来越糊涂了，想趁着这个机会进去问个明白。然而房门却被锁住了，需要用"铃の键"才能打开。

此时，一个身穿红色和服的少女灵从泠眼前闪过，泠想起了曾经好象在哪张相片上见到过她。没错，她就是立花树月和睦月的妹妹——立花千岁。在纱重变成复仇者虐杀整个皆神村的时候，胆小的千岁躲在了壁橱里，最终死于黑暗与恐惧之中。泠忽然听到在高床座敷下面的储物柜中似乎有铃铛的声响，过去一调查，千岁居然躲在里面，可战斗结束后她又匆匆离去了。

追随着铃铛的声响一路追逐千岁之灵来到1楼玄关，调查北边门傍边的矮柜子，千岁再次出现！但是战斗过后她却还是随着铃声消失于泠眼前。继续跟着千岁来到上座敷，调查和服旁的壁柜，千岁终于现形。彻底打败她后，泠得到了"铃の键"。

然而当泠兴冲冲地拿着"铃の键"回2楼准备开门时，茧却已经不在了。房间里除了"家纹风车(立花)"和几本日记以外别无其他重要之物。

"哈哈哈哈！"这个时候门外再次传来令人毛骨悚然的笑声，透过窗户，泠隐隐看见纱重正向自己逼近。

泠惊呆了，以致于双手不自觉地捂住嘴巴，因为她现在已经没有任何退路了。

房门被打开了，一个身影快速朝泠怀里扑来。进来的，竟然是茧！

"泠，泠！"茧紧紧抱住泠。

"姐姐……"泠已经不敢确认现在站在自己眼前的究竟是谁了。

"我也不知道我到底发生了什么，但是不管发生什么事我都会原谅泠的！"

"姐姐！"

"不要再丢下我一个人了。"茧再次恳求泠。

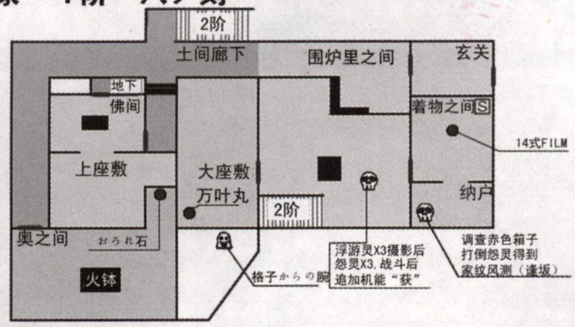
"我怎么会丢下姐姐不管呢，我一直都在找姐姐啊。"

"恩，那咱们快点离开这里吧。"

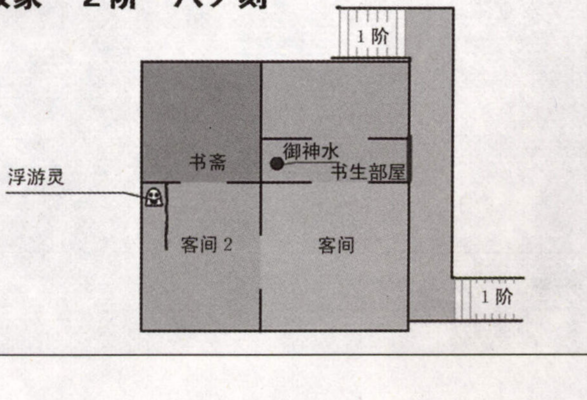
八ノ刻 片割れ月

↓ "蝶が描かれた日记一"入手
↓ 从桐生家左侧走，来到鸟居边上的朽木照相
↓ 暮羽神社取得念珠、"民俗学者の手记七"、"黄色く光る矿石"
↓ 对祭坛照相
↓ 进入朽木，调查神龛，得到 "八角菱の键"
↓ 对神龛和茧照相，接触茧后发生剧情
↓ "民俗学者の手记十二"
↓ 去藏发生情节，得到"红い纽の日记三、四、五"和"水晶原石"
↓ 对墙壁拍照，得到"村全体の地图"
↓ 对桐生家2阶"障子の间"的人形照相
↓ 调查附近和服旁边的墙壁，得到"家纹风车(桐生)"
↓ 出门发生剧情，发生战斗
↓ 从逢坂家"着物の间"进入"纳屋"，调查大箱子 ，战斗胜利后得到"家纹风车(逢坂)"
↓ 在上座敷、客间、奥の间对幼灵照相，奥の间得到"あられ石(小)"
↓ 回"围炉里の间"发生战斗，胜利后得到"追加机能「护」"
↓ 离开逢坂家，经过御园去墓地。得到念珠和"青く光る矿石"
↓ 在深处先后对神龛和槌原的墓碑照相发生战斗

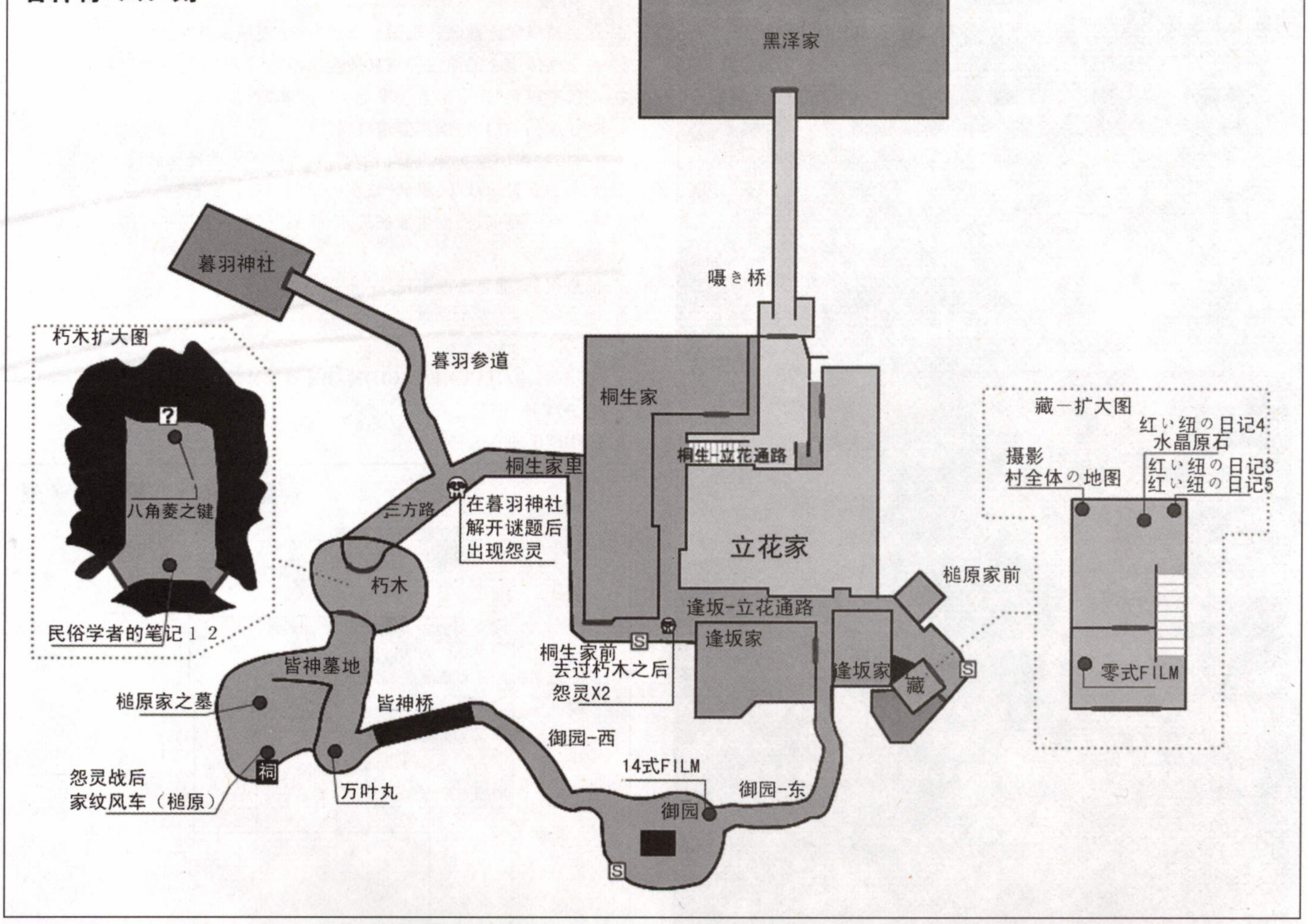
逢坂家 1阶 八ノ刻



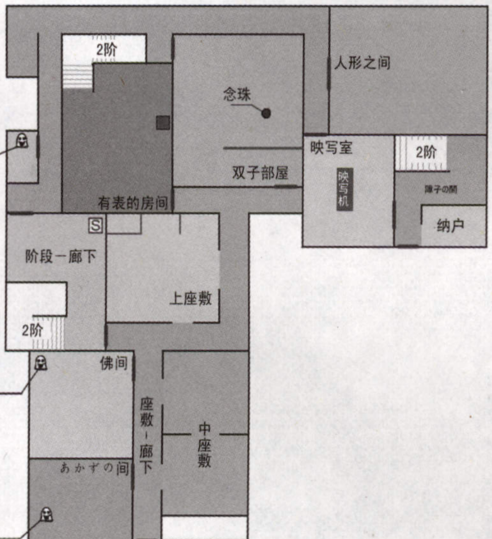
逢坂家 2阶 八ノ刻



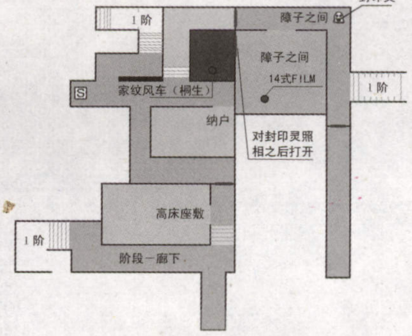
皆神村　八ノ刻



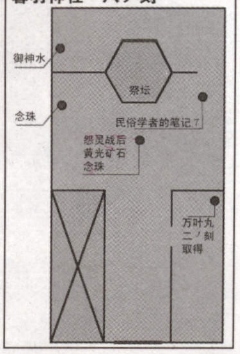
桐生家　1阶　八ノ刻



桐生家　2阶　八ノ刻



暮羽神社　八ノ刻



↓ 调查神龛取得“家纹风车(槌原)”
↓ 回朽木，按照“左上 1→右上 2→右下 3”的顺序解开风车之谜
↓ 与茧接触发生剧情

第八刻　残月

“仪式马上就要开始，快点去朽木，离开这个村庄！”姐妹俩决定一起离开。

从桐生家正门出来后，往左边的小路走，从鸟居左边的道路一直走到尽头，姐妹俩来到了一个巨大的树洞前，这便是朽木！不过它的入口却被堵塞了。赶紧照相吧，相片显示出一个小小的祭坛。在暮羽神社战胜宫司怨灵后，对祭坛照相，朽木的封印也解开了。

朽木。皆神村用来祭祀“鬼只”之地，里面摆满了灵位和风车。而此时，本来腿脚不便又经过一路跋涉的茧终于体力不支，倒在了地上……

“姐姐,你怎么了?”泠想把姐姐扶起来。

“我好累,我想休息一下……树月君,都是因为我们的原因才……”茧自言自语。

调查中央的神龛,得到“八角菱の键”,而此时射影机又开始震动了,根据摄影机的反应对神龛和茧照相吧。

茧睡着了,开始说起了呓语,“墓地的最深处,神龛,桅原的墓地……连接双子之家的桥,人形,隐藏在墙壁中的房间……和服箱子中隐藏的女人……”

泠轻轻握住茧的双手,脑海中又出现了那“原本看不到的东西”。在幻象中,泠经过很多鸟居来到地下深道,见到了正在准备仪式的忌人和宫司们。

“姐姐在哪里”泠问已经变成了“楔”的真壁清次郎。而“楔”却把手指向了下方无底的“虚”……

从幻觉中醒来后,泠再度回想起了刚才茧在梦中的呓语,这难道与朽木中那机关的解除有莫大关联?

沿着“桐生—立花通路”往“藏”方向走,半路上泠见到了纱重。“树月君,在仪式开始之前,我还想再见你一面,都是因为我才……”纱重边说边往“藏”移动。

跟着纱重来到“藏”,在正门使用“八角菱の键”进入内部,多年前在此发生的一幕悲剧再次浮现。

古旧的屋梁上悬挂着一具白发少年的死尸,被关起来的立花树月由于未能让黑泽纱重成功逃离皆神村而过分自责,最终选择了在牢狱中悬梁自尽。

“仪式已经开始了!”四周响彻的是村民们早已经麻木的呼声。

泠无法相信自己看到的一幕,曾经帮助过自己多次的树月原来有着这么凄惨的经历。推开牢房的门,对窗边用纸糊住的墙壁照相,泠得到“村全体の地图”。

桐生家。在2楼障子之间泠又见到了桐生蓟之灵,照相后调查旁边房间挂着和服边上的墙壁,就可以进去暗室了,在暗室的地上找到了“家纹风车(桐生)”。正要离开,放在柜子上的人形居然动了起来,又是桐生姐妹之灵!没办法,只好战斗了!

逢坂家。从着物之间进入纳屋,调查深处的箱子,战胜躲藏在箱子中的女灵,得到“家纹风车(逢坂)”。出去的时候泠遇见一群喜欢捉迷藏的小鬼,分别在上座敷、奥之间和2楼客间找到他们后,回到围炉里之间发生战斗,胜利后得到摄影机的新机能。

“墓地的最深处,神龛,桅原的墓地……”这一切难道都是姐姐给自己的提示?经过御园来到墓地后,对墓地深处的神龛照相,显示出的是桅原的坟墓,对着桅原的墓碑照相后又出现了恶灵!解决后再度调查神龛,泠得到“家纹风车(桅原)”。

收集完原本皆神村四宫司家的家纹风车后,泠再次回到朽木。在神龛按照“左上1→右上2→右下3”的顺序转动风车,刹时间如启动了什么机关似的整个树洞内所有风车都开始转动,神龛的后面,仿佛有强烈的气流涌出一般,地下深道的封印已经解开了!

“姐姐!”泠把茧唤醒,想与她一起离开这个恐怖的村子。

“不管发生什么事情,我都会原谅泠的……”茧站起身来,重复着自己一直说的那句让人摸不着头脑的话。

“我们马上就可以回去了!”泠自信满满地说着,拉着姐姐走出朽木。

终ノ刻 红い蝶

↓ 鸟居附近发生剧情,战斗

↓ 战斗后走下台阶,在鸟居发生情节

(去神社,如果选择“一人で逃げる”则进入BAD ENDING)

↓ 操作茧,追红蝶

↓ 操作泠去黑泽家 ,得到“蝶が描かれた日记 五”

↓ 在去黑泽家之前前往“藏”,对2楼的人形拍照会出现地缚灵“閉じ入められた少女”

↓ 在去黑泽家之前前往御园的鸟居,会出现地缚灵“黑泽八重”

↓ 在去黑泽家之前前往皆神墓地会出现地缚灵“描きつづける女”

↓ 座敷牢得到“民俗学者の手记 十一”和“青蓝石”

↓ 接触佛间的门后,操作茧追红蝶

↓ 泠得到“蝶が描かれた日记 六”,从佛间下方的楼梯前进

↓ 绳のお堂发生战斗,得到“祭主の键”和“硅孔雀石”

↓ 开门后一路前进,发生数场战斗,得到“ほたる石”

↓ 最终BOSS战

↓ 前进得到“遣された书简”

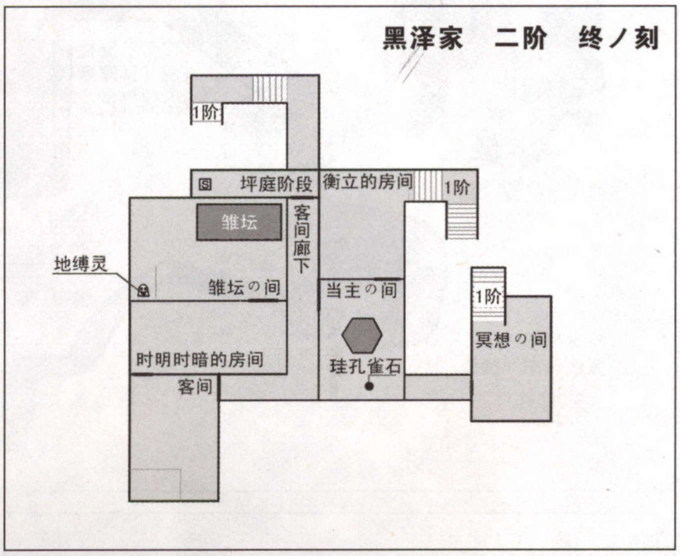
↓ 继续往下走,发生剧情

↓ ENDING红蝶

↓ 零ノ刻 虚(HARD和NIGHTMARE难度)

↓ 真最终BOSS战

↓ ENDING虚



终之刻 红蝶

“只要通过上面这个神社,就可以出村了啊!”站在鸟居下放眼望去,蓑羽神社就在前方不远处了,泠眼中充满了希望。

“恩。”茧也感到很欣慰,与泠一起踏上了台阶。

突然一群拿着火把的村民恶灵前来袭击,将茧团团包围,虽然泠击退了恶灵,但是茧还是被村民们拖下台阶带走了。

“姐姐!姐姐!”泠无法再承受失去姐姐的痛苦,冲下台阶追逐茧。

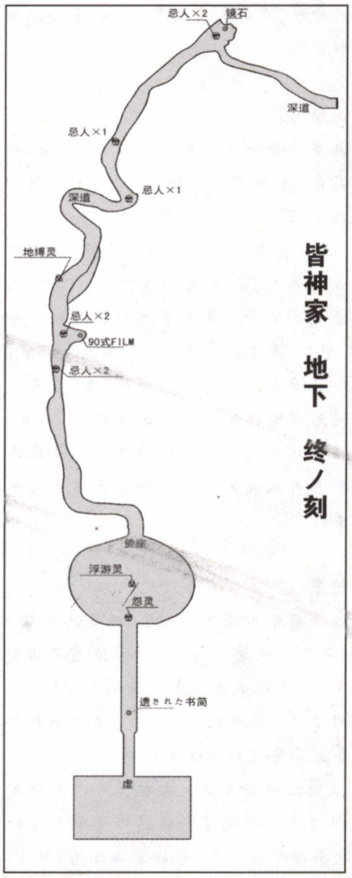
沿着茧的足迹,泠来黑泽家。在“嗄き桥”的尽头,茧(纱重)正被一群宫司带往深处。

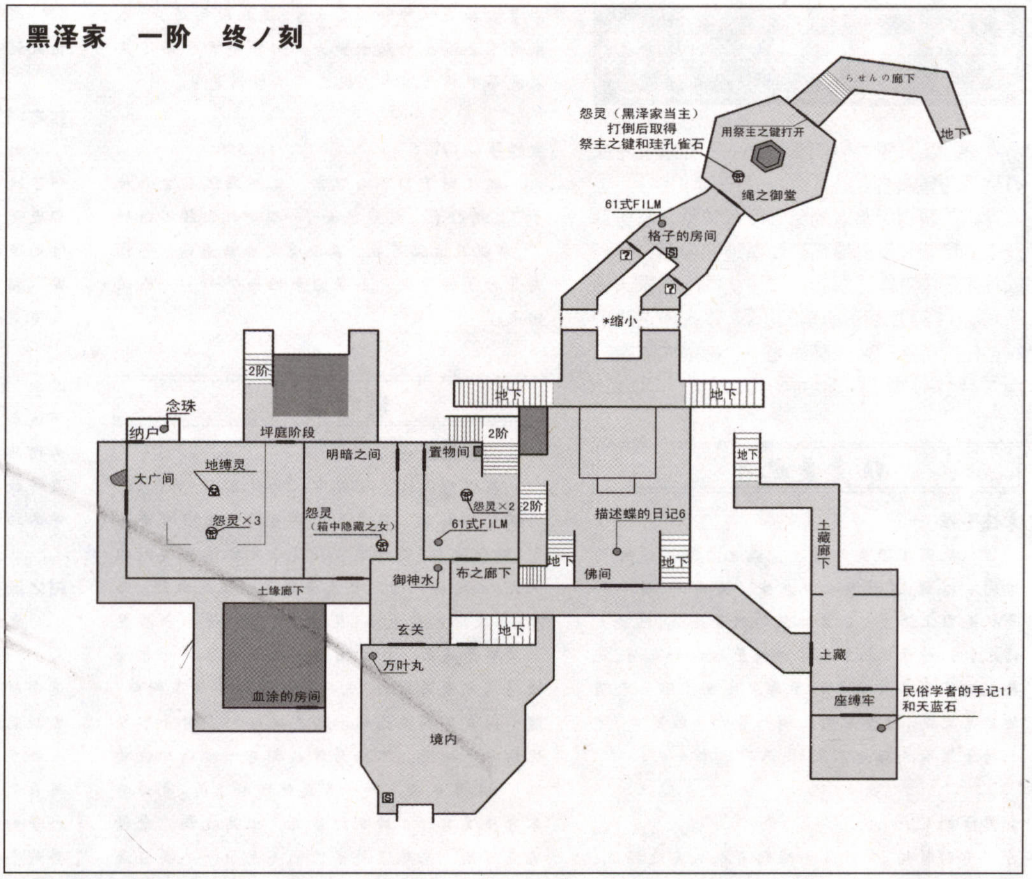
“被选中的2个巫女,变成通往天际的蝴蝶,变成蝴蝶的话就可以……解放村子了,这样……难道不好吗?”茧淡淡地吐出几个字,回头跟着宫司走了。

泠跟着宫司们往黑泽家佛间,沿着佛间下方的楼梯前进,穿过“渡り廊下”,来到了原来和茧一起踩动机关的地方。

“八重,你来了啊?”纱重出现,踩下了右侧的机关,“我一直都在等你啊。”在纱重的帮助下,泠再次踏进“绳のお堂”,但是这次进入时所见的光景却与以前大不相同。

一名中年男子被周围的绳索紧紧悬在半空,一群宫司们在祭主黑泽良宽的带领下口中念念有词,多年前在此举行的恐怖仪式重新呈现





在泠眼前。这男子正是民俗学者真壁清次郎！当年纱重的仪式失败后，由外村来到皆神村的真壁清次郎被当作了“阴祭”的祭品无情地抛入了虚。祭主发现了被吓的目瞪口呆的泠，泠举起射影机迎接战斗。胜利后泠取得黑泽祭主掉落的“祭主の键”，使用“祭主の键”打开原本封闭的门，泠沿着长长的走道往地下前进。

“泠，不要来啊，你一个人逃走吧……”

“八重，快点来啊，我一直都在等你……”

“泠，你如果来的话就……”

“八重，快点来啊，我一直都在等你……”

少女的呼唤一直伴随在泠的耳边，泠已经分不清到底谁哪个是姐姐哪个是纱重了。穿过“螺旋廊下”，泠一路沿着深道前往仪式的场所，沿途还有不少讨厌的忌人出来阻挠。

“八重，你终于来了，终于来了……我们终于可以合成一体了，我一直都认为你会来找我的，所以我一直都在等你……举行仪式吧，我们就可以合为一体了……”纱重的呼唤不断从地底涌来。

来到漫长的深道尽头，仪式似乎已经在举行了，四周的蜡烛把地下照得通明。中央生锈的祭坛上，桐生茜用双手掐住了莳的脖子，多年前皆神村仪式上的一幕在泠眼前再现。

顺着红色的鸟居一直往下走，马上就要来到传说中的“虚”了。

黑泽纱重被宫司和忌人拥着带下仪式之地，眼神中充满着无助。

“纱重？”泠想起了以前看过的手记上记载的关于纱重的悲剧。

“我一直，一直都在等待……”

纱重被忌人们高高举起，扔下了无底的深渊。失去另一位双子的仪式当然不能成功，纱重的灵魂从深渊升起，地面开始剧烈摇晃，整个皆神村瞬间被黑暗笼罩……

这就是当年纱重的遭遇吗？“虚”就在眼前了，平息了最后的危险，红蝶再次出现，泠跟着它一路往深处前进，在地上捡到了纱重留下的书简。

“八重，你果然还是来了。快点来吧，到下面来，虽然可能已经来不及了，但是我会等到最后一刻——纱重”

来到地底的尽头，泠终于找到了姐姐茧，而她的身后，是一群正要准备仪式的宫司和忌人。

“姐姐！”泠冲了过去。

“我一直都在等你，在这黑暗的地方，可以开始了……”茧似乎早已在此等候多时，“八重/泠，我们虽然一起出生，但是却还是生活在不同的地方，各自死去，这些我都知道的……”

“姐姐……我们一直会在一起的……”泠还是坚信自己的约定。

“但是我们却无论何时都不能在一起……”茧打断了泠的话。

茧慢慢躺在祭坛上，把泠拉到自己身边，“开始吧……这样的话，我们就可以合为一体了。所以，不要紧，杀了我吧……”茧把泠的双手挪到自己的颈部，用力按了下去。

“不要啊，不要！”泠实在不想做这么残忍的事情。

但是已经来不及了，茧的呼吸渐渐的衰弱，直到完全消失，脖子上的伤口化作一道红晕飞出身体。身后的忌人一拥而上，缓缓将茧的尸体被抛进了“虚”，红色的蝴蝶从地底慢慢飘出，飞向远方。

“红赘祭”成功了。

“谢谢你，泠！”红蝶对泠说，这对她来说似乎是种解脱。

“姐姐！对不起！”泠一路追着化作红蝶的茧，泪水夺眶而出。

然而红色的蝴蝶却飞入蝶群，向高空飞去。

泠跪在地上，痴痴地望着渐渐远离地面的红色蝶群，直到它们与血红的朝霞混为一色……

结局相关

1)BAD ENDING

出现条件：终之刻开始茧被抓走后，泠一个人去神社。

简介：泠一个人从神社下方逃离皆神村。

2)ENDING 红蝶

出现条件：以 EASY 或 NORMAL 难度完成游戏。

简介：泠来到深道尽头杀死了茧，完成了“红赘祭”。

3)ENDING 虚

出现条件：以 HARD 或 NIGHTMARE 难度完成游戏

简介：在深道尽头，泠打倒了黑泽纱重，不过却由于为了救将要掉进“虚”的茧看了“虚”一眼而双目失明。

书物

《红蝶》的世界中存在着许多曾经生活或者到访过皆神村的人们留下的书物和手记，虽然它们的获得与游戏的结局没有关系，但是游戏中的背景和本篇没有交代清楚的东西，都必须从手记中才能了解到。为了让各位玩家深刻了解《红蝶》那精彩纷呈的世界，本人将游戏中一些重要的手记全部翻译如下，希望大家看后能对《红蝶》有个更加全面的认识。

须堂美也子

女性手帐 一

从地图上消失的村庄，我也曾听过这样的传闻。以前，在祭典之日发生了大屠杀，整个村子从地图上消失了。森林里的双子地藏，把迷失的人引到村子的入口。穿过村子入口的鸟居，就再也回不去了。这个村子再度发生了不会天明的虐杀之夜。村子里到处响彻着女子的笑声。这个村子里唯一存活下来的，只有这个女人。

女性手帐 二

有的时候，我经常会感到有人从窗边经过。手里拿着火把，互相窃窃私语地走着。好象是在找什么人一样。但是，却不是真澄。在远处，扬起了如在举行祭典般寂寞的歌声。我听说这个村子会在“祭典之日消失”。那一天，在不断地重复着。

女性手帐 三

真澄，我是美也子。我是来找你的。我们一起回去吧。我们两个人的话也许可以离开这里。要是你看到这个留言的话，请大声叫出来。我，就在你附近。加油！

女性手帐 四

一个人都没有，如果有人看到这个留言，请来找我。我已经无法离开这个村子了。快救救我。

女性手帐 五

时而，从佛坛周围，会传来如恐怖歌声般的声响。仿佛是从地底传来一般。是哪个地方的缝隙中传来的风声呢，还是在这道墙的对面真的有什么东西存在？

女性手帐 六

来到这个村子，已经过去多久了？夜晚永远也不会迎来天明。我已经厌倦了黑暗……我快要发疯了。我要出去，我要见真澄。

女性手帐 七

是我太累了吗？在我灰心丧气的时候我居然睡着了。在这样的地方睡着了。就连在梦中，都渗进了村里的黑暗。虐杀、血海、倒下的人们、穿着被血染红的和服的女子、发狂般的笑声、哀求着不要被杀的双生少女……那个女子的笑声在我耳中挥之不去。我已经不想睡觉了。

女性手帐 八

我找到了真澄的留言。真澄果然来这个村子了。我们马上就能见面了。但是我已经不能动了，只能在这里等他。真澄肯定会回来的。寻找离开村子的方法。如果回来的话…………已经回来了。

缜村真澄

村之调查记录 一

在摆放的这些地藏中，为什么只有一尊绘有双子的图案？在屋子中残有的文献中有着关于“双子地藏”的记述。在这个地方作为惯例的仪式，必定由双子兄弟或者双子姐妹来执行。而且，每次仪式结束后，在村子的某处便会新添置一尊双子地藏。仪式自身好像是按照数十年一次为周期来举行的，从双子地藏的数目上判断，这个仪式的历史已经相当久远了。在村子中发现的双子地藏，不知为什么都有一方颈部被破坏了。其中也有不是一开始就做好了的。也许其本身并没有什么特别的意义，但是我终究觉得有点可怕。果然还是不能把美也子一个丢在这里啊。利用双子举行的仪式到底为何物，很遗憾现在还没有找到详细的记述。不赶紧找到离开这里的方法的话……

村之调查记录 二

我试着看了一眼已经腐朽的井户，里面漆黑一片，什么都看不见。只有风声不绝于耳，水，好象已经干涸了。我不知道这套住宅和这口井到底哪个先存在，但是无疑它们都已经好久没人用过了。根据记录，这宅邸乃一姓槌原的大户人家所持。这个村子中还存在着“桐生”、“立花”、“逢坂”等有力的家系，各家都允许持有独自的家纹。有记载他们有着管理全村和特别仪式的特殊职权。他们都是司掌村子祭典的黑泽家的分家，在举行仪式的时候，似乎都充当着神官一役。我好象在很多文献上都看到过黑泽这个名字，但是，却几乎找不到关于他的具体记述。可他无疑拥有着绝对的权力。这个村子里的人到底到哪里去了？到底怎样才能离开这个村子？这些谜团的答案，都在黑泽家。为什么非得要有这样的想法。

村之调查记录 三

踏上长长的台阶，在芜草的雾霭之中我找到了一间小小的神社。虽然特别古旧，但是由于本身建功了得，也没有什么大的破损。在入口处画着巨大的蝴蝶，好象是与桥对面的建筑物上一样的图案。“蝶”在这个村子好象与“双子”一样具有多种意义。在记载着这个村子那特别仪式的文献中也多次提到过。“蝶”好象是某种隐语一般，不知其意。但是，贯通全文，我却知道它与“仪式”有关。不管它具有什么意义，这绘有“蝶”图案的神社，肯定大有文章。还是有必要再稍做调查啊。

村之调查记录 四

为了再度调查刚进村时见到的鸟居，我来到了这个高台。但是不管调查几次，腐朽的鸟居都还是静静地埋于树木与杂草之中。美也子来时的道路，已经找不到了。这个高台被称为“御園”，据文献所知，它好象是对这个村子的仪式具有重大意义的场所。正中有一块被称为“赞岩”的巨大岩石，周遭被结界封印。据文献记载。这块“赞岩”好象是封印某处洞穴的“盖”。需要用这么大块岩石堵住的洞穴到底为何物？而且，为何非得将它堵住呢？难道那个洞穴正是我正在寻找的与村外相连的洞穴？好象还需要更加详尽的调查。

村之调查记录 五

来到这个村子已经多少天了？好象只有2、3天，但是却感觉已经过了好几年。在没有天明的这个村子里，时间的概念也变得模糊了。美也子已经筋疲力尽了。时而投来的微笑，看起来却令人心痛。马上就要达到身体与精神的极限了吧？现在仍未找到出村的方法，我把至今所找到的村子的资料都重新翻阅了一遍，终于找到了一些线索。这个村子的地下，存在着被称为“深道”的巨大地下通道，村中各要所都是利用这通道连接的。它们作为在仪式的时候往来于各宅的重要场所自古被利用至今。从书面上我看不出这地下通道到底有多大规模，说不定可以找到通往村外的道路。关于深道入口的文章很遗憾我没有找见，但是，在司掌着这个村子祭典全部的“黑泽家”，也许可以找到地下通道的线索。我决定把美也子一个人留在这里，只身前往调查。我一定能够找到出口并回到美也子的身边。

真壁清次郎

民俗学者手记 一

祭主黑泽盛情迎接了我们的到来。不仅是村长，而且还担任这里“祭主”一职的黑泽是村里的调停者。恐怕这个村子的成立，为的就是纪念这个以前作为守护神事和仪式的人们的集落吧。皆神地区至今还传承着“黄泉之门”的传说。所谓“黄泉之门”的传说，是称为“黄泉”、“常世”、“根之国”的，关于成为死之世界之“境”的门与穴的传说。他们的所在地在通常作为禁忌场所被人们视为大忌的同时，也受到了人们的敬畏甚至信仰。像这样从古代开始就根植于人心的对黄泉世界的信仰，我无论如何都要解释清楚。这个村子似乎在举行着与“黄泉之门”有关的“秘祭”，那个祭典，似乎是不准提起也不准观看的东西。难道是因为那个接近黄泉之境的祭典而被禁止的？这里的村民生活非常简朴。为了在这深山之地得到每日的口粮，过着严峻的生活。与外部基本没有交流，不管世间和时代的变迁，他们还是保留着昔日的生活。好象是被时光所舍弃一般。

民俗学者手记 二

散布于村中如道祖神般的石佛上，刻着的是与其他地域看到的男、女神不同的仿如巫女的佛。村中的孩子把这“双子巫女”作为村中的神来祭奉。在这间屋子调查的残留的古文书上，把双子巫女记载为“红赞”。所谓的“秘祭”难道和这个“红赞”有关？

民俗学者手记 三

这几天地震的回数都在增加。与之相伴，村中飞舞的红色蝴蝶的数量也在与日俱增。它们的样子虽然美妙但是却有些恐怖，看起来就像是无数灵魂正在悲伤地等待着一般。看见红蝶的村民双手合十，全村被似乎在迎接什么可怕的东西一样的气氛所包围。

惧怕大地之怒的小集落。

所谓的“红赞祭”，其实就是和“地震祭”差不多意思的祭典吧。在古代，很多地方都存在着这种祭奠，以作为供品的活祭来平息神灵之怒居多。这样的话作为“守护神”的“双子巫女”的作用，恐怕也是这么回事。如果说这种风俗现在还存在的话，我也要对这个村子在祭典来临之前如此安静做个解释。成为“守护神”的双子巫女化作“红蝶”，回到村子。

民俗学者手记 四

只有在祭主的屋子里还残留着不少这个村子自古以来的记录。大多数都是这个地方自古传承下来的传说、神话、仪式相关的东西。关于民族学的贵重的东西也找到了不少。

这个地方所传的“秘祭”称为“红赞祭”，似乎是带着双子巫女封印“黄泉之门”的仪式。“红赞祭”分为定期举行的“本祭”，以及这个神事失败时举行的“阴祭”。这些神事全部失败的话，在“黄泉之门”满溢的灾难称为“大倭”，死者充彻于“黄泉之门”，将天都封闭了。

宗方说他幼年的朋友、叫做树月和睦月的双子少年现在下落不明。行踪不明的双子，这一点上值得注意。如果能找到他们的话，说不定能打听出关于仪式的内容。

民俗学者手记 五

这桐生家，以长廊与立花家相连，屋内的构造也是相对的，它们被称为“双子之家”。它的作用，是让将举行祭典的“双子巫女”在此小住一阵，作为巫女在此净身。在净身期间，双子不准离开屋子，只能利用天与地，两条长廊来进出于两家。立花家的话利用2楼的“天之桥”，而桐生家则使用在地下的“地之桥”。“地之桥”也好像与遍布于这个村子的“深道”相通。“深道”，是这个村子地下的自然地下洞窟，在它的最深处，听说有不可见的东西。那里只准一部分称为“宫司”和“忌人”的特别者才能进去。如果说那里就是“黄泉之门”的话，那么“秘祭”应该是在地下进行的吧。

民俗学者手记 六

这间屋子中的双子少女，给了我表示出屋子侧门的地图。“阴祭”马上就要开始了，她们叫我趁夜间从侧门逃走。我正要问她们为什么，她们却立即离开了。我至今没看出其他家人有什么异样的举动啊。被关闭我们的村子盛迎至此，难道有它的理由？为慎重起见，也许该让宗方先回去的好。

民俗学者手记 七

在古文书中我找到了绘有“深道”的地图。像是举行仪式的地下洞窟吧，由于太古旧，无法全部辨认。上面记述着它的一部分好象与村外相连。在神社境内好象也有其入口，但是却早已经被封印了。

民族学者手记 八

古老的山村中有将来访的客人作为活祭品举行祭典的。宫司们在抓到我的时候不断地说着“宾客”、“成为楔”之类的话。少女们曾经说过的“阴祭”指的到底是什么？从她们那里得到的钥匙说不定可以从这间大屋的侧门出去。根据地图得知，打开牢门的钥匙隐藏在逢坂家地下的某个洞窟中。难道不是以前调查过的，利用深道的一部分做成的储藏库吗？

民族学者手记 九

牢房的看守还是什么都不说。与我刚来村子时对我的态度完全不一样。难道我被招至这个村庄，就是因为这个原因？这个座敷牢好象原来也是个书库，保存着我从未见过的重要古文书。可以进行更深入的研究了，即使它不会被人看见。

“虚”——不知道是从什么时代开始，自古以来这个地方就存在着联结现世和黄泉的洞穴。如果打开盖子的话，就会带来恐怖的灾难。我认为这是传诵于这片土地上的“黄泉之门”传说之源。在各种古文书上作为禁语的地方都用×来表示。成为“赞”的人们的痛苦，变成了封印“虚”的力量。

“忌人”——选中为“忌人”的人家，到了举行祭典的岁数，都要把眼睛缝起来以防止看见“虚”。破坏了村里的禁令，擅自窥得“虚”的人也要变成“忌人”。他们从那以后一直生活在地下，再也不得回到地上。那样严厉禁止人看到的地方，到底是什么样子的呢？

民族学者手记 十

“双子巫女”——在“红赞祭”上作为“赞”献出“双子巫女”。有的时候也会有男性双胞胎举行仪式的场合。那个场合据记载称为“双子御子”。这个地方一直坚信，双子原本只是一个人，只是分别出生而已。所谓的“红赞祭”，就是在“分成两部的身体再度合一时巫女便会发出神子之力”的传说下产生的东西，书物上记载着“姐姐把妹妹×，投入×”。××部分，恐怕就是禁止用文字书写下来的那个仪式吧。“赞”字就是那些内容的表示。

民族学者手记 十一

牢外吏的骚乱起来，阴祭终于临近了。宗方已经逃出村子了吧。如果说那叫做“虚”的“黄泉之门”真的存在的话，明天我便可以用我的双眼去确认了。即使被当成“赞”投进“虚”中，我也要用我的双眼去确认那不得不看的东西。

民族学者手记 十二

这个村子的仪式与“双子”有莫大关系。近年，在双子出生顺序上发布了“将先出生的一方作为哥哥/姐姐”的太政官布告。根据地方的不同区分双子兄弟的长幼的规定也不同，但从那天起，一律规定将先出生者作为哥哥/姐姐。我想到了这和村子的仪式有些关系于是去问祭主，但是他却以“惯例就是惯例”为借口一笑搪塞。这个村子，是按照自古的惯例，以“后出生者作为哥哥/姐姐”的规矩来执行仪式的。

黑泽八重、纱重

绘有蝴蝶图案的日记 一

今天，村子里来了客人。宗方君和他的学者老师。宗方君说他是因为担心树月君才来这里的。但是，村子的事情却不能对外村人说。树月从祭典那天开始就一直被关在“藏”中。也许，是为了不让他见外村的人吧。

——八重

学者先生用他带来的相机为我们照了相。虽然我的脸有点往外移了，但是还是成了我美好的回忆。那个人，也许要被××了。因为我们还没有完成××。在这之前，必须让他逃走。只要我和姐姐合为一体的话，就可以了。

——纱重

绘有蝴蝶图案的日记 二

还是搞错了。也许正如树月君所说的吧。宗方君要被××了。已经不得不去阻止了。我已经讨厌像睦月君那样人们突然死去了。如果不去救他的话……牢房的钥匙之一，已经被宫司带到绳之御堂去了。

——八重

父亲好象要把那个人×了，虽然他是宗方先生的老师。牢房的钥匙，藏在父亲房间的书架上。为了阻止被×，也许已经没办法了。只要我们变成红赞的话，也许就不会再有这样的人了吧。

——纱重

绘有蝴蝶图案的日记 三

马上就要到仪式的那年了。树月君和睦月君的仪式，并没有平息灾难。今年的仪式，就轮到我们了。

——八重

我和纱重一起离开了村子。是树月君放我们走的。因为我们俩人一直都是生活在一起的，也曾经约定会一直在一起。八重，我真的不逃跑也可以。但是如果可以和姐姐在一起的话，无论去哪里我都愿意。所以，不要丢下我一个人。

——纱重

绘有蝴蝶图案的日记 四

姐姐，为什么你一个人逃走了？树月君成了现在这样，都是我们的原因啊！我们明明约定好要一直在一起的啊。

——纱重

绘有蝴蝶图案的日记 五

小时候，我们曾去过村外的小溪玩耍。那时，我们约定要一直在一起。我们无论何时都要一直在一起，即使是离开了村子，也还是要在一起。我会一直守护着你。

——八重

我们曾经约定要一直在一起的，但是，我的身体不好，总有一天会跟不上你被你搁置的。我害怕和姐姐的心越离越远，但是我却觉得越是活下去我们之间的距离也就越远，虽然刚出生那时它们曾如此接近。那样的话，干脆合二为一算了，跟姐姐八重合为一体。这样一来，我们就可以永远在一起了。

——纱重

绘有蝴蝶图案的日记 六

只要留在这个村子的话，姐姐总有一天会回来的。我一个人，也能变成蝴蝶吧？这样的话，那我就一直留在村子里好了。变成蝴蝶一直等她，在我们小时候约定过的那个地方。她一定会找到我的。

——纱重

紫色封面的日记 一

为什么要杀我为什么要杀我
为什么要杀我为什么要杀我
为什么要杀我为什么要杀我

紫色封面的日记 二

我的双手，勒紧了蓟的脖子。是如此柔软，如此温暖，慢慢地蠕动着。但是，单凭我的力量蓟好象很痛苦。最后，虽然宫司大人下令要人帮我，但是蓟却说只想要我一个人。我和蓟合为一体了。但是，蓟还是死了。我已经没有人说话了。

父亲带回了蓟，我道了好多次歉，蓟也已经原谅我了。我已经不会再杀她，也不会让别人杀她了。父亲说蓟只是一具躯壳想杀了她。要杀蓟，我绝对不容许。已经不容许这样的事情发生了。

紫色封面的日记 三

我不需要我的代替品。我要和茜姐姐在一起。我和茜姐姐是一体的。所以，我要杀了她，杀了那个人形。

宗方良藏

绿色封面的日记 一

我的父亲作为商人出入以来，已经有数十个年头了吧。村子的样子和以前没有多大改变。我之所以立志要成为民族学者，是因为想更加了解小时候经常来玩耍的这个村子。树月和睦月怎么样了？树月寄来的信引起了我的注意。我去村子四处打听，都说树月和睦月已经病死了。和他通过几次信，根本就没有发现会有那样的征兆啊。

我调查了树月家的书物，是家人在隐瞒吗？他好象在寻找离开村子的方法，难道已经从这个村子离开了？抑或，他仍在这个村子的某个地方？

绿色封面的日记 二

我见到了八重和纱重。听祭主的说法，下一次祭典就轮到她们作为巫女了。我试着问了她们关于树月和睦月的事情，她们没有回答。在树月寄来的最后一封信上，写着要我在祭典之日来接八重和纱重。树月是想让八重和纱重逃离这个村子吧。

绿色封面的日记 三

我在走廊上遇见了树月的妹妹。她很胆小，每次有家人以外的人来访，她就躲进壁橱不敢出来，但是今天却有些不同。她好象要对我说什么似的，但是却又什么都不说地藏了起来。也许是树月叫她带什么口信给我吧。

绿色封面的日记 四

我收到了真壁老师的来信。他先离开了村子，并说一定会回来。我从拿信来的八重和纱重的嘴里，了解到了一些事情。下一个祭典马上就要开始了。到时候，好像外村的人都不能留在村子里，老师得到特别许可可以留下观看。

我按照树月在信上说的轻声对八重说自己是在祭典之日来接她的。八重的身体瞬间僵住，装作什么都没听见地回去了。果然是准备在祭典那天从村子逃跑啊。但这样的话，树月现在也应该在这个村子的某个地方吧。

绿色封面的日记 五

树月：

我祈祷你能读到这封信。我已经不能呆在这个村子了。你叫我在祭典之日来接八重和纱重。她们出村后，就交给我了。把她们带出去以后，下一个就是来接你了。

——宗方 良藏

立花千岁

红色封面的日记 一

太恐怖了，家里都变得一片漆黑了。家里明明没有一个人，但是我却还感觉有很多人。树月哥哥，快救救我。我害怕。我不能从壁橱中出来了。快救救我！

红色封面的日记 二

在祭典的那一天，树月哥哥一个人回来了。原本乌黑的头发，变成了雪白。睦月哥哥哪里去了？睦月哥哥不在以后，树月哥哥也很少和我说话了。虽然他还是那么温柔，但是，他的目光中却总是充满着悲伤。在祭典那天，一定发生了什么事情。

树月哥哥给了我一个铃铛，为了让胆小的千岁就算是在接近危险的地方，也能够被人立即发现。这样，树月哥哥听到铃声后，就经常会赶来。而且就算千岁躲起来偷偷哭泣，树月哥哥也会知道我在哪里了。

红色封面的日记 三

听树月哥哥说他持有房间的钥匙。谁都不准进哥哥的房间。如果哥哥的朋友来的话，就可以把钥匙给他们。受到哥哥的委托，好高兴哦。哥哥的朋友来我们家了。千岁还是有一点害怕藏了起来。钥匙，没有给他。

红色封面的日记 四

都是因为八重姐姐，树月哥哥被带到不知什么地方去了。

为什么？

哥哥又没什么错。

明明全部都是因为那个家伙逃走的缘故！

立花树月

红绳日记 一

我们成为红赘的话，八重和纱重的仪式就可以不用举行了。但是，如果我们的仪式失败的话……这样一来，下一次成为红赘的就只有他们了。还是得让八重和纱重逃离这个村子啊。这些事情已经不能再重复了。一定还有其他方法的。不能就让八重和纱重遭受这样的回忆。

连接纂羽神社的古老深道，自从以前有双子从那里逃走后，已经被封印起来了。从祭主那听说双子在逃跑的途中被落下的重物砸死了，他感到很可怜，于是下令在祭祀“鬼只”的朽木中做成了封印。因为封印，所以深道现在还不能通向外村。解开封印的话，也许可以从村子里面出去了吧。

解除封印的风车之键，由四户宫司之家保管。我们家祖传的风车，在“藏”可以找到。通过深道，往后就只需往森林之中走了。绝对不要回头。但是，对于那么温柔的两个人来说，这能做到吗？

红绳日记 二

仪式马上就要来临了。带着身体羸弱的睦月逃离村子显然行不通。当然，也不能把他搁下。睦月说他不管发生什么都会原谅我。而且也不想让八重和纱重遭受这样的回忆。

我们约定好一完成和睦月的仪式，就想办法让八重和纱重逃走。睦月变成了蝴蝶留在了村子里，我也要留在村子里，为了和睦月一起。

红绳日记 三

听说宗方来村里了。是因为看到了我寄出的叫他来接八重和纱重的信才来的吧。把“宾客”招进村子，难道是想把他们作为“楔”来举行

"阴祭"?不能把他们牵涉进来。得快点让他们离开这里。

红绳日记 四

睦月会原谅我吗?

我没有让他变成蝴蝶。

没有和他合为一体。

这对我来说做不到。

我能得到他的原谅吗?

红绳日记 五

启动风车机关的其他3把钥匙,果然藏在桐生、逢坂和槌原家。好象谁都不认为结束仪式的我会要逃跑。

这样的话,就可以马上得到它们了吧。

让八重和纱重逃离这里,也许已经是我最后的任务了。

黑泽良宽

祭主手记 一

×的瘴气变强了。就算是翻阅前人的记录,过去×的瘴气也从来没有这样强烈过。

近年的青黄不接,影响到了死者的增多。由于立花兄弟仪式的失败"倭"也在不断迫近。其他的村子也献纳了仪式所需的供品。已经不能再拖了。

半数的忌人被瘴气吞没,掉进了×。不得不再作出新的忌人了。所谓的罪人就是如此吧。

如这样数年间都满溢着×。只有把女儿们当作红赘举行仪式了。必须赶紧为八重和纱重净身。为了村子。

祭主手记 二

"实容"来的正是时候。

以那个男人为楔执行阴祭,只有堵住×了。

绝对不能让他逃走。

祭主手记 三

双子出生后,我感到非常愧疚,想自己投进×算了。

自那以后,我尽量不让八重和纱重感到不自由地成长。为了不让她们感到寂寞。因为听说×极其痛苦需要养息。

姐姐亲手杀死妹妹的红赘的仪式。虽然如此残酷,但却别无他法。

祭主手记 四

八重和纱重,被变成"鬼只"的少年唆使离开了村庄。虽然由于楔的原因得到了抑制,但是×的震动却依然没有平息。如果不抓到她们两个的话,这个村子就要被×所吞噬。就算她们是我的女儿,也不得不把她们抓回来。

祭主手记 五

八重没有回来。是抛弃了纱重,还是死在森林里了呢?

有了净过身的巫女,也许纱重一个人就能暂时阻止×。

八重,你为什么要逃走?为什么不回来?

桐生善达

人形师手记 一

为了安慰变成"鬼只"的姐姐茜,我做了作为葑遗物的人形。

从仪式之日一直自责、失去感情的茜,与人形摆在一起已经分不清楚到底哪个是人,哪个是人形了。

茜总是与葑形影不离,不停和葑说话。她们在说什么我不知道,她的心在渐渐地回来了吗?

只要不举行仪式的话……葑就不会变成蝴蝶,茜也不会失去心了。

人形师手记 二

昨夜,我看见葑一个人在漫步。我原以为是茜,但是那却是人形的脚步声。难道是因为茜过于思念葑,被鬼魂附体了吗?我听说拥有魂魄的人形会成为躯壳来攫取人的魂魄。没过多久,茜也不成人样了。被葑操纵,成了一具只会重复说着"我不想杀你"的人形。即使她有着和我女儿相同的外貌,我也不得不再次杀死葑!

人形师手记 三

茜通过深道破坏了机关,拿走了人形的一部分。

原本一对的双子人形已经无法恢复原样了。只有将变成躯壳的葑投进×,将她的魂魄送回黄泉了。那条道路×也走过。

人形师手记 四

我看见葑了。明明已经把她丢进×里了啊。

葑哀求我要把那具代替她的躯壳杀死。

俩人做了没完没了的事。是我的错。葑明明已经和茜合为一体了,我却还做什么遗物。

我觉得葑好象要告诉我机关的头部和双手的下落。

在屋子的某处,隐匿在箱子中。

人形师手记 五

要让躯壳回到×,首先要把人形吊起来杀死肉身,然后必须变成×。

虽然葑没有被我杀死,但是她却操纵着茜想杀了我。不得不让躯体回到×了。

即使破坏禁忌看见了×双目失明也好。不得不再次杀死自己的女儿……

让茜再次感受到失去同伴的感觉。

不举行仪式的话,就不会有这样的感觉了。

任务

任务	出现灵	CLEAR 条件	得高评价关键
MISSION1	须堂美也子/缜村真澄	取得 2000 点以上的成绩	BEST SHOT 成绩
MISSION2	首が折れた女	45 秒内击倒所有灵	CLEAR 时间
MISSION3	水死した女	取得 1000 点以上成绩	BEST SHOT 成绩
MISSION4	宫司(3 人)	取得合计 5000 点以上成绩	总得点数
MISSION5	首が折れた女/箱に隐れた女	取得 2000 点以上成绩	BEST SHOT 成绩
MISSION6	鬼ごっこの子供(4 人)	5 分钟内击倒所有灵	CLEAR 时间
MISSION7	????	取得 2000 点以上成绩	BEST SHOT
MISSION8	忌人(3 人)	取得 1000 点以上成绩	BEST SHOT
MISSION9	暗に囚われた男(4 人)	2 分钟内击倒所有灵	CLEAR 时间
MISSION10	????	取得合计 8000 点以上成绩	总得点数
MISSION11	箱に隐れた女	7 分钟内击倒所有灵	CLEAR 时间
MISSION12	机关人形	3 分钟内击倒所有灵	CLEAR 时间
MISSION13	走りぬける子供	在灵经过门外时抓拍	BEST SHOT
MISSION14	须堂美也子/缜村真澄	取得 1000 点以上成绩	BEST SHOT
MISSION15	立花千岁/桐生茜/桐生葑	取得合计 5000 点以上成绩	总得点数
MISSION16	暗に囚われた男(3 人)	取得 1000 点以上成绩	BEST SHOT
MISSION17	???	取得合计 8000 点以上成绩	总得点数
MISSION18	????	4 分钟以内击倒所有灵	CLEAR 时间
MISSION19	暗に囚われた男(4 人)	取得 3000 点以上成绩	BEST SHOT
MISSION20	????	取得 2000 点以上成绩	BEST SHOT
MISSION21	鬼ごっこの子供(4 人)	4 分钟内击倒所有灵	CLEAR 时间
MISSION22	宫司/忌人	4 分钟内把茧护送到 2 楼门边	CLEAR 时间
MISSION23	????	取得合计 40000 点以上成绩	总得点数
MISSION24	黑泽良宽	5 分钟内击倒所有灵	CLEAR 时间
MISSION25	黑泽纱重/楔	8 分钟内击倒黑泽纱重	CLEAR 时间

注:???? 为不断出现在冷面前的各种灵

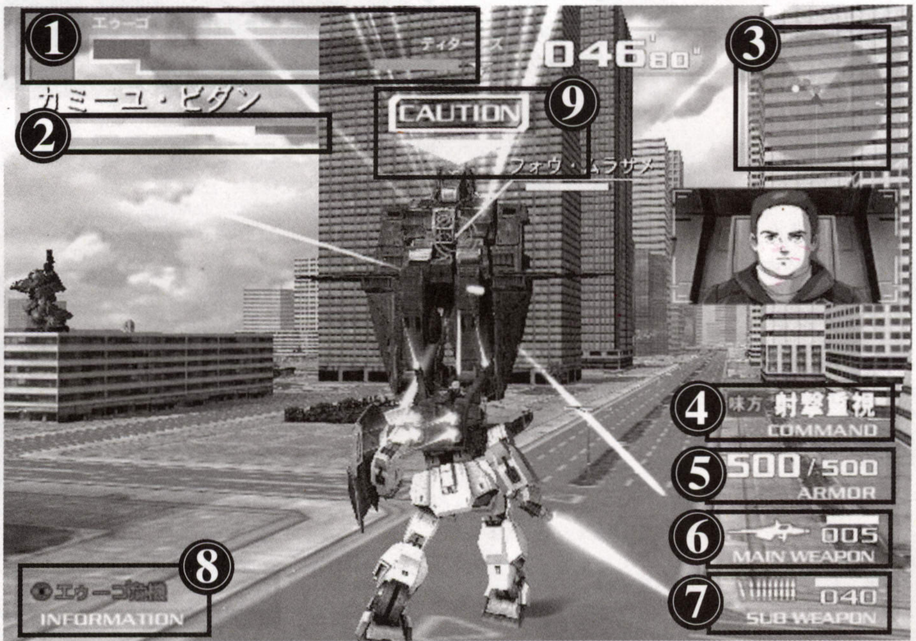
机动战士 Z GUNDAM 奥古 vs. 提坦斯

系统篇

操作方法

方向键:控制机体向四个方向移动。
□键:主射击武器
△键:近距离格斗攻击
×键:跳跃,按住不放可在空中飞行
○键:自动索敌,也可切换敌目标
L1 键:对僚机下达作战指令,通信对战时为将自机目前耐久值传给队友。当连携槽满后,按 L1 为发动**ハイパーコンビネーション**(强力连携)状态。
L2 键:射击+跳跃/某些机体的特殊攻击
R1 键:副武器攻击/某些机体的特殊攻击
R2 键:格斗+跳跃

注:某些机体长按○键可进入炮击模式(类似主视角射击模式),可进入该模式的机体有:
Zガンダム使用**ハイメガランチャー**
ハイザックカスタム
メッサーラ
ガンキャノン
ガンタンク
陆战型**ガンダム**使用 180**ミリキャノン**
ザクⅡ使用**マゼラトップ**炮
ゾック
ボール



①**双方战力图**:上方蓝色槽为奥古侧战力,下方红色槽为提坦斯侧战力,如果一方战力变为零,则战斗失败。
②**连携槽**:我方机体的连携度表示,当连携槽满后就可发动“强力连携”。
③**雷达**:红色点为敌方机体,绿色点为我方僚机。
④**当前指令**:对僚机下达的指令,分为**ノーマル**普通、射击重视、格斗重视、援护重视和回避重视。
⑤**机体耐久值**:以数字表示,右边为机体最大耐久值,左边为当前耐久值,耐久值为零则机体被击破。
⑥**主武器残弹量**:主武器当前弹数显示,部分机体射击时会慢慢回复。
⑦**附武器残弹量**:副武器当前弹数显示。
⑧**消息框**:显示目前战场状况,如是否命中,有无机体被击破等。
⑨**CAUTION 箭头**:警戒提示箭头,当敌方特殊机体出现,或敌方机体准备攻击时会出现箭头提醒。

特殊防御技

ガンダム——链球大回转
攻击判定:有
对射击武器防御:有效
对格斗战:使对手出现反弹硬直时间
最大持续时间(4.5秒)

ゲルググ——ナギナタ回转
攻击判定:无
对射击武器防御:有效
对格斗战:崩坏对手防御
最大持续时间(3秒)

ジ·オ——光剑防御
攻击判定:无
对射击武器防御:有效
对格斗战:崩坏对手防御
最大持续时间(3秒)

ディジェ——ナギナタ回转
攻击判定:无
对射击武器防御:有效
对格斗战:COUNTER攻击,抢在敌人攻击之前攻击。
最大持续时间(3秒)

百式——光剑回转
攻击判定:无
对射击武器防御:有效
对格斗战:COUNTER攻击,抢在敌人攻击之前攻击。
最大持续时间(2秒)

ハイザック——光剑防御
攻击判定:无
对射击武器防御:无效
对格斗战:崩坏对手防御
最大持续时间(0.5秒)

机体 cost 值

双方战力的表现为双方机体的累计cost值,当一方机体被击破后,相应的战力也会扣除该机体所拥有的cost值。当被击破机体的cost值累计超过一方战力限制之后,本场战斗便告负。

举例来说,在2VS2的战斗中,双方的战力分别是600。如果我方选择机体为百式(cost310)和**リック·ディアス**(cost125),此时的战力合计为310+125=435。当百式和**リック·ディアス**全被击破后的剩余战力为165,此时如果百式再次被击破,则因为剩余战力不足310,此次战斗告负;但如果是**リック·ディアス**被击破,则因为剩余战力超过125,**リック·ディアス**会再登场,战斗继续进行下去,直到我方再有一架机体被击破才告失败。

关于机体的cost值可以查看后面的机体详细资料。

对战总和cost分配

1 VS 1	自军600/敌军600
1 VS 2	自军750/敌军600
2 VS 1	自军600/敌军750
2 VS 2	自军600/敌军600
1 VS CPU	自军600/敌军400
2 VS CPU	自军600/敌军500

盾牌耐久度

不会损坏:Z高达、**サイコガンダム**
耐久450:**ギャン**
耐久100:**ガンダムMKⅡ**、**ガルバルディβ**
耐久90x2段:**ガンダム**、**グフ**
耐久80:陆战**ガンダム**
耐久70x2段:**ジム**
耐久70:**ジムⅡ**、**ネモ**、陆战**ジム**
耐久55x2段:**ゲルググ**
耐久55:**ハイザック**

伤害补正

相比起我方一架机体对敌人进行连续攻击,我方两机发动的连携攻击更能给敌人造成巨大的伤害。因为在连续攻击同一机体时,伤害会下降,连击数越多,伤害下降的越多。因此尽量使用2hit以内的连续技进行战斗比较有效率。伤害补正计算方法

连续1hit(共2hit)100%

连续2hit	约78%
连续3hit	约62%
连续4hit	约30%
连续5hit	约15%
连续6hit	约5%
误伤	约50%
穿过机体后	约50%
追击	约50%
盾牌被击毁以后	约50%

隐藏人物

在输入名字的时候,选择左下角的**オマカセ**(委任)会有特殊的名字出现噢,虽然没有什么特殊的能力……

输入的Pilot名

エゥーゴ	ティターンズ
クワトロ·バジーナ	ジェリド·メサ
カミーユ·ビダン	パプテマス·シロッコ
エマ·シーン	カクリコン·カクーラ
アムロ·レイ	ライラ·ミラ·ライラ
ファ·ユイリィ	マウアー·ファラオ
カツ·コバヤシ	ブラン·ブルダーク
レコア·ロンド	ヤザン·ゲーブル
–	フォウ·ムラサメ
–	サラ·ザビアロフ
–	ハマーン·カーン(隐藏)
–	ロザミィ(隐藏)
–	レコア·ロンド(隐藏)

模式简介

アーケード街机模式:
从奥古(**エゥーゴ**)和提坦斯(**ティターンズ**)中选择一方势力,并在机体中选择地上用机体和宇宙用机体进行战斗,总共9关的清版模式。一开始可以在5个版面中选择一个进入,其中第3、6、9关分别会有敌BOSS级角色登场。此模式可以2人合作进行战斗。

对战/通信对战模式:
单机对战或网络对战模式

ミッション任务模式:
PS2版原创模式,可选择奥古方或提坦斯方。该模式任务繁多,基本是按照原著剧情流程进行(奥古侧几乎忠实原著,提坦斯侧则为和历史相反的if历史),包括战舰护卫任务、输送机击坠任务、大气圈突入任务、舰队迎击任务、敌大型兵器数据收集任务、毒气舞台护卫任务等等。执行任务时应注意胜利条件、失败条件及特殊条件,应根据任务的实际情况调整自己的战术。任务胜利完成之后会获得新的武装或新的机体,另外也会得到"功绩POINT",该POINT可以用来修理被破坏的机体,也可以累积功绩提升官阶。众多的任务分为VERY EAZY、EAZY、NORMAL、HARD、VERY HARD五个等级,VERY HARD的等级的任务可是和恶梦一样,对自己的操作有自信的可以挑战一下哟!!

技巧篇

基本技巧

冲刺/回避:快速按相同方向两次,可进行快速移动,既可以快速接近敌人,也可以用来回避敌人的攻击。
燃料槽:当机体离开地面后,在机体下方就会出现一个燃料槽(boost槽),燃料槽耗尽之后机体会落回地面。另外本作中机体落回地面燃料槽便可快速恢复,因此不必太在意燃料的消耗。
机体变形:可变形机体在空中时(按住×键不放)快速点击两次方向。注意变形为MA后会不断消耗燃料槽,燃料槽耗尽之后便会自动还原成MS状态。注:无法变形的机体执行上述操作时效果为快速前进,同样消耗燃料槽。
残弹限制:战斗中要特别注意射击武器的弹数限制,残弹耗尽之后需要一定时间重新装填才能再次使用。重新装填的时间根据机体的不同而改变。
观察雷达:在战斗中要时刻留意屏幕上的雷达,因为一旦我方机体被敌人包围,就会受到很大的损害。当发现敌人机体准备前后夹击时,应迅

速按○切换锁定敌人目标，观察战场的形势并立刻突破敌人的包围。

ハイパーコンビネーション（强力连携）：同样是本作新增加的系统，也是游戏的亮点所在。当连携槽满之后，按 L1 键即可发动，发动之后的一段时间内机体攻击力、防御力大幅上升，且敌方从身后的攻击无效。

增加连携槽的方法有以下三种：

连携攻击：自机和同伴同时锁定一架敌机并攻击，同时攻击的时机越准，连携槽增加的越多。

援护防御：在同伴被攻击时，自机替同伴承受伤害。反应速度越快，连携槽增加越多。

支援攻击：当同伴攻击敌人时，阻止另一架敌机对同伴的偷袭。

高级技巧

取消硬直时间

跳跃中使用射击武器以后，会有一段收枪的时间不能攻击。但如果利用着地瞬间来取消这个硬直时间的话就可以继续射击。这个技能的关键是要能掌握每台机体的收枪时间。

直击

从敌人正面 45-60 度角进行冲刺移动或者空中加速进行射击，也可以利用横向冲刺移动进行射击，这个方法最大的优点就是可以避免敌人的盾牌进行直击。类似高达这种左手持枪的机体更容易发挥这个技巧。

连续跳跃

着地瞬间再次使用跳跃上升来躲避敌人的射击，同时利用格斗反击的技能。普通跳跃的着地反映比较快，更容易再次启动。同时夏亚之类的长距离飞腿比起高达类的短刀更有利于这个技能的发挥。

跳跃格斗连续技

跳跃格斗 1hit→跳跃格斗 1hit→跳跃格斗 1hit，这种连续技可以一直连到敌人倒地为止，同时，中途可以使用光线类武器进行交互射击。

当然，也可以空中突进进行光线射击连接格斗，但是这个连续技要求光线确实命中，而且需要注意，可变机体只要不变形也能使用这种技能，但如果变形的话，可以绕到敌人背后进行连续斩击。

连续格斗技巧

格斗攻击 2 回后中止，这样敌人不会倒地，然后进行再一次的连续攻击，这么一来最高 hit 数可以达到 5 次。

盾的合理使用

盾牌的合理使用方法为将盾牌面向敌人，用盾牌保护机体本身，最忌讳的是将机体的侧面或后面暴露给敌人，这样也许会被敌人一击致命。

倒地追击

机体倒地起身会有无敌时间，这段时间攻击肯定会被反击，所以这时候最好在空中待机，然后等无敌时间消失以后进行各种各样的追加攻击。

攻略篇

グリーンノア1 内部路线

01.**グリーンノア**1 内部
02.月面
03.卫星轨道
04.**ジャブロー**
05.**ホンコンシティ**
06.**キリマンジャロ**
07.**サイド** 2 宙域
08.**グリプス**宙域
09.**コロニーレーザー**内部
BOSS 出现——选择奥古（**エウーゴ**）侧
STAGE 3：**ハイザック（ジュリド）**
STAGE 6：**サイコ·ガンダム（フォウ）**
STAGE 9：**ジ·オ（シロッコ）**
BOSS 出现——选择提坦斯（**ティターンズ**）侧
STAGE3：**リック·ディアス（エマ）**
STAGE6：百式（**クワトロ**）
STAGE9：Z**ガンダム（カミーユ）**

ジャブロー路线

01.**ジャブロー**
02.**グリーンノア**宙域
03.**ホンコンシティ**
04.**サイド** 2 宙域
05.月面
06.卫星轨道
07.**キリマンジャロ**
08.**グリプス**宙域
09.**コロニーレーザー**内部
BOSS 出现——选择奥古（**エウーゴ**）侧
STAGE3：**サイコ·ガンダム（フォウ）**
STAGE6：**ハンブラビ（ヤザン）**
STAGE9：**ジ·オ（シロッコ）**
BOSS 出现——选择提坦斯（**ティターンズ**）侧
STAGE3：**リック·ディアス（アムロ）**
STAGE6：百式（**クワトロ**）
STAGE9：Z**ガンダム（カミーユ）**

グリーンノア宙域路线

01.**グリーンノア**宙域
02.**グリーンノア**内部
03.**サイド** 2 宙域
04.**ゼダンの**门
05.**ジャブロー**
06.月面
07.卫星轨道
08.**グリプス**宙域
09.**コロニーレーザー**内部
BOSS 出现——选择奥古（**エウーゴ**）侧
STAGE3：**ガブスレイ（ジュリド）**
STAGE6：**ギャプラン（フォウ）**
STAGE9：**ジ·オ（シロッコ）**
BOSS 出现——选择提坦斯（**ティターンズ**）侧
STAGE3：**ガンダム**Mk-II（**エマ**）
STAGE6：百式（**クワトロ**）
STAGE9：Z**ガンダム（カミーユ）**

ゼダンの门路线

01.**ゼダンの**门
02.**ジャブロー**
03.卫星轨道
04.**ホンコンシティ**
05.月面
06.**キリマンジャロ**
07.**サイド** 2 宙域
08.**グリプス**宙域
09.**コロニーレーザー**内部
BOSS 出现——选择奥古（**エウーゴ**）侧
STAGE3：**メッサーラ（シロッコ）**
STAGE6：**サイコ·ガンダム（フォウ）**
STAGE9：**ジ·オ（シロッコ）**
BOSS 出现——选择提坦斯（**ティターンズ**）侧
STAGE3：百式（**クワトロ**）
STAGE6：**リック·ディアス（アムロ）**
STAGE9：Z**ガンダム（カミーユ）**

ケネディポート路线

01.**ケネディポート**
02.**ホンコンシティ**
03.**キリマンジャロ**
04.**ダカル**
05.**アクシス**宙域
06.**グリプス**宙域
07.**フォン·ブラウン**
08.**ゼダンの**门
09.**コロニーレーザー**内部
BOSS 出现——选择奥古（**エウーゴ**）侧
STAGE3：**サイコ·ガンダム（フォウ）**
STAGE6：**バウンド·ドッグ（ジュリド）**
STAGE9：**ジ·オ（シロッコ）**
BOSS 出现——选择提坦斯（**ティターンズ**）侧
STAGE3：**ディジェ（アムロ）**
STAGE6：**スーパーガンダム（カミーユ）**
STAGE9：Z**ガンダム（カミーユ）**

注：当官衔在大佐以上到达最后一关时，出现的 BOSS 为**キュベレイ**和**ハマーン**哈曼

机体篇

隐藏要素

联邦军 MS 出现：**アーケードモード**（用**エウーゴ**）爆机。

ジオン军 MS 出现：**アーケードモード**（用**ティターンズ**）爆机。

エキストラモード出现：将两个**ミッション**全部通关后出现。（在街机模式中可以使用最高等级的机体。而且不能补给机体，且难度非常高）

ミッションオール出现：将两个**ミッション**全部通关后出现。可以选择所有 Mission。

ハイザックカスタム出现：选择通常颜色的**ハイザック**的**ビームランチャー**武装。

サイコガンダム出现：**アーケードモード**时将**サイコガンダム**击倒。
キュベレイ出现：在**ステージ**8终了时，等级在大佐以上。然后在STAGE9中**キュベレイ**出现时候将其击倒，以后就能在**アーケードモード**中使用
G**ディフェンサー**出现：使用**スーパーガンダム**将**アーケードモード**通关、然后便能在对战中使用G**ディフェンサー**
联邦**カラーハイザック**出现：用**ハイザック**将**アーケードモード**通关。
ゲーツ专用**バウンドドッグ**出现：用**バウンドドッグ**将**アーケードモード**通关。

机体资料

エゥーゴ(A.E.U.G.奥古)

Zガンダム(MSZ-006)

地形适应	COST	HP	盾	变形
宇宙、地上	375	520	有	可

武装1
射击：**ビームライフル**(10发)
副武器：**バルカン**(40发)
格斗：**ビームサーベル**
武装2
射击：**ハイパーメガランチャー**(3发)
副武器：**グレネードランチャー**(2发)
格斗：**ビームサーベル**
连续技
空中格斗1hit→着地格斗1hit；空中格斗1hit→着地**ビームライフル**；空中**ビームライフル**→着地**ビームライフル**
评价
奥古最强机体，**ハイパーメガランチャー**的威力非常高，但是有后座力，而且开枪速度慢一些。运动性出色，非常容易就钻到别人背后进行连续攻击，而且盾牌不会被击破，因此适合所有人使用。

百式(MSN-100)

地形适应	COST	HP	盾	变形
宇宙、地上	310	500	无	不可

武装1
射击：**ビームライフル**(10发)
副武器：**バルカン**(50发)
格斗：**ビームサーベル**
武装2
射击：**クレイバズーカ**(15发)
副武器：**バルカン**(50发)
格斗：**ビームサーベル**
连续技
空中格斗→着地格斗；空中格斗1hit→着地**ビームライフル**；空格1hit→着地**クレイバズーカ**；空中**ビームライフル**→**ビームライフル**
评价
最帅的机体，加上百式飞腿~~个人感觉，百式在格斗上要强于Z，而且空中格斗威力强(可能是错觉……)，虽然没有盾牌伤害会比较高，但是会使用双手甩剑来阻挡子弹(特殊防御技)。运动性出色，但是空中移动速度不如Z……而且开枪速度感觉有些慢，中高级向的机体。

ガンダム Mk-II(RX-178)

地形适应	COST	HP	盾	变形
宇宙、地上	295	500	有	不可

武装1
射击：**ビームライフル**(6发，可装填弹夹)
副武器：**バルカンポッド**(40发)
格斗：**ビームサーベル**
武装2
射击：**ハイパーバズーカ**(3发，可装填弹夹)
サブ：**バルカンポッド**(50发)
格斗：**ビームサーベル**
连续技
空中格斗→着地格斗；空中拔刀状态→空中格斗1hit→特殊格斗(R2)；空中格斗1hit→着地**ビームライフル**；空格1hit→着地**クレイバズーカ**；空中**ビームライフル**→**ビームライフル**
评价
射击、格斗能力较为平均的机体，推荐初玩者使用。射击因为可以换填弹夹，所以不会有长时间的无法射击的状态，但是换弹夹时有一段硬直时间，会影响到射击的连续性。另外空中冲刺格斗威力相当高，但是也很容易被敌人反击。

スーパーガンダム

地形适应	COST	HP	盾	变形
宇宙、地上	295	500	无	可

武装1
射击：**ロングビームライフル**(1发)
副武器：**ミサイル**(6发)
格斗：格斗
连续技
空中格斗→着地格斗；空中格斗→**ロングビームライフル**
评价
移动缓慢，格斗范围小而且威力不高，几乎等于没有。不过射击的威力和效果相当令人满意，推荐作援助用机体。

リック・ディアス(红)(RMS-099)

地形适应	COST	HP	盾	变形
宇宙、地上	250	480	无	不可

武装1
射击：**ビームピストル**(8发，可以通过副武器补充)
副武器：背部**ビームピストル**(8发)
格斗：**ビームサーベル** 武装2 射击：**クレイバズーカ**(15)
サブ：背部**ビームピストル**(8)
格斗：**ビームサーベル**
连续技
空中格斗→着地格斗；空中格斗→着地特殊格斗→**ビームピストル**；空中格斗1hit→着地**ビームピストル**；空中**ビームピストル**→**ビームピストル**
评价
麻烦！补充武器太过于麻烦，而且样子也不好看……算是被无视的类型吧。但副武装可以攻击背面，这倒是很不错的一点，而且攻击力很高……除了现一把以外，常常作为候补弹药。另外黑色和红色的一样，只是副武装改为机关炮，而且威力有所下降。

ディジェ

地形适应	COST	HP	盾	变形
地上	250	480	无	不可

武装1
射击：**ビームライフル**(10发)
サブ：**バルカン**(40发)
格斗：**ビームナギナタ**
武装2
射击：**クレイバズーカ**(15发)
副武器：**バルカン**(40发)
格斗：**ビームナギナタ**
连续技：
地上格斗3hit；地上格斗2hit→**ビームライフル**
评价
综合实力平均的机体，但是没有盾牌。防御方面有些吃紧，高手向的机体。

ネモ(MSA-003)

地形适应	COST	HP	盾	变形
宇宙、地上	200	440	有	不可

武装1
射击：**ビームライフル**(10发)
副武器：**バルカン**(40发)
格斗：**ビームサーベル** -
连续技
空中格斗→着地格斗；空中格斗→着地特殊格斗→**ビームライフル**；空中格斗1hit→特殊格斗1hit→再次空中格斗→着地格斗；空中格斗1hit→着地**ビームライフル**；空中**ビームライフル**→**ビームライフル**
评价
很实用的机体，果然是量产无敌！！格斗的连续技很不错，加上弹药补充方便，价廉物美，当然，威力比较小。

ジムII(RGM-79R)

地形适应	COST	HP	盾	变形
宇宙、地上	170	420	有	不可

武装1
射击：**ビームライフル**(10发)
副武器：**バルカン**(40发)
格斗：**ビームサーベル**
连续技
空中格斗→着地格斗；空中格斗1hit→着地**ビームライフル**；空中**ビームライフル**→**ビームライフル**
评价
廉价，有盾牌是唯一的优点。

ティターンズ(TITANS提坦斯)

ジ・オ(PMX-003)

地形适应	COST	HP	盾	变形
宇宙、地上	375	640	无	不可

武装1
射击:**ビームライフル**(10发)
副武装:无
格斗:**ビームサーベル**
连续技
空中格斗→着地格斗;空中格斗 1hit→空中特殊格斗 3hits; 空中格斗 1hit→着地**ビームライフル**;空中冲刺格斗→着地**ビームライフル**; 空中冲刺格斗 1hit→着地格斗; 空中冲刺格斗 1hit→特殊格斗 4hits;空中**ビームライフル→ビームライフル**
评价
这个简直是太强了吧!! 个人感觉要比 Z 还要强!! 所有格斗特殊技均可一下搞定一台机体!! 不过,太过于强大感觉有些华而不实,为了表现格斗往往孤军深入,随即被围殴致死。因此,不要背这台机体的连续技所迷惑, 稳扎稳打才是最强。

ガブスレイ(RX-110)

地形适应	COST	HP	盾	变形
宇宙、地上	310	480	无	可

武装1
射击:**フェダーインライフル**(10发)
副武装:肩部**メガ**粒子炮(6发)
格斗:**ビームサーベル**
连续技
空中格斗→着地格斗; 空中格斗→着地格斗 1hit→格斗; 空中格斗 1hit→着地**ビームライフル**;空中**ビームライフル→ビームライフル**
评价
不知道怎么说好,这台机体的格斗怪怪的,用起来不怎么最舒服。但是武装的攻击力还算不错,多多利用。

ハンブラビ(RX-139)

地形适应	COST	HP	盾	变形
宇宙、地上	300	520	无	可

武装1
射击:腕部**ビーム**炮(10发)
格斗:**ビームサーベル**
副武装:胸部**ビーム**炮(6发)
武装2
射击:**ウミヘビ**(∞)
格斗:**ビームサーベル**
副武装:胸部**ビーム**炮(50发)
连续技
空中格斗→着地格斗; 空中格斗 1hit→着地**ビームライフル**;空中格斗→**ウミヘビ**;空中格斗→**ウミヘビ** 1hit→着地格斗;**ウミヘビ** 1hit→着地格斗;空中**ビームライフル→ビームライフル**
评价
不错的机体。**ウミヘビ**的距离比较近,但是一旦命中,后面的伤害是很可观的。只适合高手使用的格斗向机体。

ガンダム Mk-II(RX-178)

地形适应	COST	HP	盾	变形
宇宙、地上	295	550	有	不可

武装1
射击:**ビームライフル**(6发,可装填弹夹)
副武器:**バルカンポッド**(40发)
格斗:**ビームサーベル**
武装2
射击:**ハイパーバズーカ**(3发,可装填弹夹)
副武器:**バルカンポッド**(50发)
格斗:**ビームサーベル**
连续技
空中格斗→着地格斗; 空中拔刀状态→空中格斗 1hit→特殊格斗;空中格斗 1hit→着地**ビームライフル**;空格 1hit→着地**クレイバズーカ**;空中**ビームライフル→ビームライフル**
评价:和奥古的一样

ギャプラン(ORX-005)

地形适应	COST	HP	盾	变形
宇宙、地上	275	480	无	可

武装1
射击:**ビーム**炮(16发)
格斗:**ビームサーベル**
副武器:**ダブルビーム**炮(和射击共用弹槽)
连续技
空中格斗→着地格斗; 空中格斗 1hit→特殊格斗;空中格斗 1hit→着地**ビームライフル**;空中**ビームライフル→ビームライフル**
评价
很好用的机体,格斗的范围也不错。副武装在使用以后会有后座力,但可以利用这点做连续攻击。

メッサーラ(PMX-000)

地形适应	COST	HP	盾	变形
宇宙、地上	275	500	无	可

武装1
射击:**メガ**粒子炮(6发)
格斗:**ビームサーベル**
副武装:**ミサイルランチャー**(6发)
连续技
空中格斗→着地格斗;空中格斗 1hit→着地**メガ**粒子炮;空中**メガ**粒子炮→**メガ**粒子炮
评价
又是一部不错的机体,性能平均。怎么提坦斯这里都是这种好用的东东?

アッシマー(NRX-044)

地形适应	COST	HP	盾	变形
地上	275	520	无	可

武装1
射击:大型**ビーム**炮(10发)
格斗:格斗
副武器:特殊格斗
连续技
空中格斗→着地格斗;空中格斗→特殊格斗;空中格斗→大型**ビーム**炮; 空中大型**ビーム**炮→大型**ビーム**炮; 特殊格斗 1hit→格斗; 特殊格斗 2hits→格斗; 特殊格斗 4hits→格斗; 特殊格斗 4hits→大型**ビーム**炮
评价
这个……可以打出类似武斗家之类的招数……这个是 MS 吗?? 操作同**ジ・オ**,由于可以变形所以逃起来会更加方便些……

ハイザック(RMS-106)

地形适应	COST	HP	盾	变形
宇宙、地上	195	480	有	不可

武装1
射击:**ビームライフル**(10发)
格斗:**ヒートホーク**
副武器:**ミサイルポッド**(6发)
武装2
射击:**マシンガン**(140发)
格斗:**ビームサーベル**
副武器:**ガード**
连续技
空中格斗→着地格斗; 空中格斗 1hit→着地**ビームライフル**; 空中**ビームライフル→ビームライフル**
评价
运动性出色的量产机,强烈推荐武装1,副武装的连续射击威力很大哦。

ジムII (RGM-79R)

地形适应	COST	HP	盾	变形
宇宙、地上	170	420	有	不可

武装1
射击:**ビームライフル**(10发)
副武器:**バルカン**(40发)
格斗:**ビームサーベル**
连续技
空中格斗→着地格斗;空中格斗 1hit→着地**ビームライフル**;空中**ビームライフル→ビームライフル**
评价
同奥古一样。

隐藏系列

キュベレイ(AMX-004)

地形适应	COST	HP	盾	变形
宇宙、地上	375	480	无	不可

武装1
射击:胸部**ビームガン**(12发)
副武器:**ファンネル**(20发)
ファンネルA(射+格):向敌人射出一个
ファンネルB(格+跳):自己周围环绕一个
ファンネルC(射+跳):向敌人射出十个
格斗:**ビームサーベル**
连续技
空中格斗→着地格斗; 空中格斗 1hit→胸部**ビームガン**;空中胸部**ビームガン**→胸部**ビームガン**
评价:只要合理使用浮游炮就是无敌的机体了,唯一的弱点就是装甲比较薄, 不要太过深入敌阵即可。

ザクII(MS-06F)

地形适应	COST	HP	盾	变形
宇宙、地上	150	440	无	不可

武装1

射击:**ザクマシンガン**(140 发)
副武器:**クラッカー**(2 发)
格斗:**ヒートホーク**
武装 2
射击:**ザクマシンガン**(140 发)
副武器:**ミサイル**(6 发)
格斗:**ヒートホーク**
武装 3
射击:**ザクバズーカ**(15 发)
副武器:**クラッカー**(2 发)
格斗:**ヒートホーク**
武装 4
射击:**マゼラトップ**炮(30 发)
副武器:**クラッカー**(2 发)
格斗:**ヒートホーク**
连续技
空中格斗→着地格斗; 空中格斗→**ザクマシンガン**连射
评价
永远的量产之王!副武装**クラッカー**的攻击范围很大。但是威力非常小……达人用机体。

ジム(RGM-79)

地形适应	COST	HP	盾	变形
宇宙、地上	160	400	有	不可

武装 1
射击:**ビームスプレーガン**(12 发)
副武器:**バルカン**(40 发)
格斗:**ビームサーベル**
连续技
空中格斗→着地格斗;空中格斗→**ビームスプレーガン**;空中**ビームスプレーガン**→**ビームスプレーガン**
评价
除了有盾,其它能力都不行。

シャア专用ザクII(MS-06S)

地形适应	COST	HP	盾	变形
宇宙、地上	160	400	无	不可

武装 1
射击:**ザクマシンガン**(140 发)
副武器:**クラッカー**(2 发)
格斗:**ヒートホーク**
武装 2
射击:**ザクバズーカ**(15 发)
副武器:**クラッカー**(2 发)
格斗:**ヒートホーク**
连续技
空中格斗→着地格斗;空中格斗→着地**ザクマシンガン**连射;空中**ザクマシンガン**→**ザクマシンガン**
评价
速度明显超越一般扎古,不过,为什么夏亚开的机体老喜欢空中玩飞腿?

ザクI "旧ザク"(MS-05)

地形适应	COST	HP	盾	变形
宇宙、地上	150	400	无	不可

武装 1
射击:**ザクマシンガン**(140 发)
副武器:**クラッカー**(2 发)
格斗:**ヒートホーク**
武装 2
射击:**ザクバズーカ**(15 发)
副武器:**クラッカー**(2 发)
格斗:**ヒートホーク**
连续技
空中格斗→着地格斗;空中格斗→着地**ザクマシンガン**连射;空中**ザクマシンガン**→**ザクマシンガン**
评价
古董阿古董,除了高人或者有恶趣味的家伙,估计没人会用这个,价格便宜可能是唯一的好处了。

グフ(MS-07)

地形适应	COST	HP	盾	变形
地上	195	480	有	不可

武装 1
射击:5 连装**マシンガン**(12 发)
副武器:**ヒートロッド**
格斗:**ヒート**剑
连续技
空中格斗→着地格斗; 空中格斗→着地 5 连装**マシンガン**;空中 5 连装**マシンガン**→5 连装**マシンガン**
评价
格斗为主的机体,不怎么好用的机体,虽然挥刀很帅气的说……

陆战型ジム(RGM-79 G)

地形适应	COST	HP	盾	变形
地上	145	420	有	不可

武装 1
射击:**マシンガン**(50 发,可填充弹夹)
サブ:无
格斗:**ビームサーベル**
武装 2
射击:**ビームライフル**(10 发)
サブ:无
格斗:**ビームサーベル**
连续技
空中格斗→着地格斗;空中格斗→**ビームライフル**;空中**ビームライフル**→**ビームライフル**
评价
除了便宜之外没有优点了……

ドム(MS-09)&リック・ドム(MS-09R)

地形适应	COST	HP	盾	变形
地上/宇宙	200	480	无	不可

武装 1
射击:**ジャイアント・バズ**(10 发)
副武器:扩散**ビーム**(1 发)
格斗:**ヒート**剑
连续技
空中格斗→着地格斗; 空中格斗→**ジャイアント・バズ**; 空中**ジャイアント・バズ**→**ジャイアント・バズ**;地上扩散**ビーム**→**ヒート**剑
评价
还算不错的机体,除了威力低了些……扩散**ビーム**用来干扰不错。

ズゴック(MSM-07)

地形适应	COST	HP	盾	变形
地上	195	480	无	不可

武装 1
射击:**ビーム**炮(10 发)
副武器:头部**ロケット**炮(42 发)
格斗:**クロー**
连续技
空中格斗→着地格斗; 空中格斗→**ビーム**炮;空中**ビーム**炮→**ビーム**炮
评价
水陆两用机,不过好像看不出有多大的差异,防御是最大的弱点。

陆战型ガンダム(RX-78G)

地形适应	COST	HP	盾	变形
地上	225	480	无	不可

武装 1
射击:**ビームライフル**(10 发)
副武器:**バルカン**(30 发)
格斗:**ビームサーベル**
武装 2
射击:**マシンガン**(60 发,可装填弹夹)
副武器:**バルカン**(30 发)
格斗:**ビームサーベル**
武装 3
射击:**ロケットランチャー**(15 发)
副武器:**バルカン**(30 发)
格斗:**ビームサーベル**
武装 4
射击:180mm**キャノン**(20 发)
副武器:**バルカン**(30 发)
格斗:**ビームサーベル**
武装 5
射击:**ミサイルランチャー**(6 发)
副武器:**バルカン**(30 发)
格斗:**ビームサーベル**
连续技
空中格斗→着地格斗;空中格斗 1hit→着地**ビームライフル**;空中**ビームライフル**→**ビームライフル**
评价
移动速度缓慢,威力还可以。但是 180mm**キャノン**有很强的后座力,特殊攻击对空:升龙剑……但基本属于表演用的。

シャア专用ズゴック(MSM-07S)

地形适应	COST	HP	盾	变形
地上	195	480	无	不可

武装 1
射击:**ビーム**炮(10 发)
服武器:头部**ロケット**炮(42 发)
格斗:**クロー**
连续技
空中格斗→着地格斗; 空中格斗→**ビーム**炮;空中**ビーム**炮→**ビーム**炮
评价
性能没有提升,和普通机一样。

山脊赛车
竞速革命

系统详解

首次开始游戏的时候，在标题画面按 START 键进入主菜单画面，共有八个大项可供选择：

Ⅰ.レーシングライフ|Racing Life|故事模式
Ⅱ.イベントオムニバス|Event Omnibus|事件集萃模式
Ⅲ.アーケード|Arcade|街机模式
Ⅳ.タイムアタック|Time Attack|时间挑战模式
Ⅴ.2Pバトル|2P Battle|对战模式
Ⅵ.コレクション|Collection|收集模式
Ⅶ.セーブ·ロード|Save Load|记录、读取进度
Ⅷ.オプション|Option|选项设定

注：若保存过游戏，退出后再次进入，按 START 键后会出现两个选项——**ニューゲーム**（开始新游戏）和**ロード**（读取记录），选择第二项即可读取之前曾保存的进度继续游戏，选定记录后按○键，选“**はい**”为是，选“**いいえ**”为否。

以下将按顺序依次对各项选择进行详细解说：

Ⅰ.レーシングライフ|Racing Life|故事模式

1.ニューゲーム|New Game|开始新游戏

共 14 章，完成一章后可返回主菜单记录，若比赛中途或连续两场比赛中间退出则成绩不予保存。

2.コンティニュー|Continue|继续发展故事

从退出之前已完成的部分之后开始。

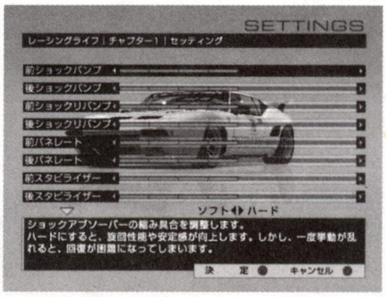
3.チャプターメニュー|Chapter Menu|章节菜单

通关一次后可选，可分别进行 1~14 章的比赛。

选择第 1 或第 2 项进入故事模式后，首先会上演一段剧情 CG，随后便是该章节比赛用赛道及任务简介。之后进入赛前菜单：

故事模式赛前菜单

1.マシン|Machine|选择车型
2.トランスミッション|Transmission|AT(自动档)、MT(手动档)
3.难易度|难度选择|イージー(EASY 简单)、ノーマル(NORMAL 普通)、ハード(HARD 困难)
4.ブレーキアシスト|Brake Assist|刹车辅助|オン(ON 打开)、オフ(OFF 关闭)
5.セッティング|Setting|车辆调整



从上到下依次为：
前减震压力——左调软右调硬
后减震压力——左调软右调硬
前减震弹力——左调软右调硬
后减震弹力——左调软右调硬
前齿轮比——左调软右调硬
后齿轮比——左调软右调硬
前稳定器——左调软右调硬
后稳定器——左调软右调硬
LSD front——左调软右调硬
LSD center——左调软右调硬
LSD real——左调软右调硬
整体齿轮比——左调高速重视，右调转向控制
ABS——左调关闭右调最大
TCS——左调关闭右调最大
扭力分配器 ——左调安定重视，右调速度重视
前后刹车分配——左调前轮分配，右调后轮分配
最大马力输出——共 3 档，改造后可选
车身重量——共 3 档，改造后可选

6.フリー走行|Free Race|自由试跑
7.レース开始|Race|开始比赛
8.ROUND1に戻る|Return to ROUND1|返回第一场比赛（适用于有多场比赛的章节）

选择第 7 项后可以选 BGM，然后开始比赛。

故事模式赛后菜单

1.リトライ|Retry|重新挑战
2.リプレイセーブ|Replay Save|纪录重放过程
3.次のレースへ|Next Race|进入下一站比赛
4.セレクト|Select|返回赛道介绍(本次比赛成绩无效)
5.メインメニュー|Main Menu|返回主菜单

Ⅱ.イベントオムニバス|Event Omnibus|事件集萃模式

这是一个消费的模式，比赛赚来的 RP 可以尽情地在这里“挥霍”，第 1 项竞赛模式中的每个事件都要用 RP 来购买，同时必须提前获得相应的车辆方可进行；第 2 项则可以自由地对所拥有的车辆进行改装，每辆车均可被改装 3 个级别，性能大幅提升；第 3 项里能够买到不同型号的赛车，如果你的 RP 足够多便可将其全部买下，扩大自己的藏车量。

1.レース|Race|竞赛模式

①シングルレース|Single Race|单人赛|共 67 个事件

②タイムチャレンジ|Time Challenge|时间挑战|共 40 个事件
③ワンメイクレース|Won Make Race|夺标赛|共 10 个事件
④ツアーレース|Tour Race|观光赛|共 10 个事件
⑤VSライバル|VS Rival|对手战|共 10 个事件
⑥トーナメント|Tournament|竞赛|共 15 个事件
⑦エクストラ|Extra|特别赛|共 14 个事件
2.チューンショップ|Tune Shop|改装商店
①GTクラス1|GT1 Class|GT1 级别
②GTクラス2|GT2 Class|GT2 级别
③GTクラス3|GT3 Class|GT3 级别
④プロトタイプクラス|Prototype Class|试验型级别
⑤ラリークラス1|Rally Class 1|拉力 1 级别
⑥ラリークラス2|Rally Class 2|拉力 2 级别
⑦ドラッグクラス|Drag Class|改装车级别
⑧プライベートクラス|Private Class|个人级别
3.カーショップ|Car Shop|车店
①GTクラス1|GT1 Class|GT1 级别
②GTクラス2|GT2 Class|GT2 级别
③GTクラス3|GT3 Class|GT3 级别
④プロトタイプクラス|Prototype Class|试验型级别
⑤ラリークラス1|Rally Class 1|拉力 1 级别
⑥ラリークラス2|Rally Class 2|拉力 2 级别
⑦ドラッグクラス|Drag Class|改装车级别
⑧プライベートクラス|Private Class|个人级别

Ⅲ.アーケード|Arcade|街机模式

1.コース|Course|赛道选择(故事模式中的全 14 条正反赛道)
2.周回数|竞赛圈数(可选 2、5、10 圈)
3.マシン|Machine|选择车型(同车店可买车型一样为 8 种)
4.トランスミッション|Transmission|AT(自动档)、MT(手动档)
5.ライバルクラス|Rival Class|对手级别(同车店可买车型一样为 8 种)
6.ブレーキアシスト|Brake Assist|刹车辅助|オン(ON 打开)、オフ(OFF 关闭)
7.セッティング|Setting|车辆调整
8.レース开始|Race|开始比赛

Ⅳ.タイムアタック|Time Attack|时间挑战模式

1.コース|Course|赛道选择(故事模式中的全 14 条正反赛道)
2.マシン|Machine|选车(同车店可买车型一样为 8 种)
3.トランスミッション|Transmission|AT(自动档)、MT(手动档)
4.ブレーキアシスト|Brake Assist|刹车辅助|オン(ON 打开)、オフ(OFF 关闭)
5.セッティング|Setting|车辆调整
6.レース开始|Race|开始比赛

Ⅴ.2Pバトル|2P Battle|对战模式

只有接上 2P 的手柄方可进入。

1.コース|Course|赛道选择(故事模式中的全 14 条正反赛道)
2.周回数|竞赛圈数(可选 2、5、10 圈)
3.バトル|Battle|战斗方式选择(ノーマル/NORMAL/普通/先到终点者获胜;ポイント/POINT/点数/获得 RP 点数多者胜)
4.プレイヤー1セレクトへ|Player 1 Select|1P 选择车型、排档方式等
①マシン|Machine|选择车型
②トランスミッション|Transmission|AT(自动档)、MT(手动档)
③ブレーキアシスト|Brake Assist|刹车辅助|オン(ON 打开)、オフ(OFF 关闭)
④ハンディキャップ|Handicap|障碍|オン(ON 打开)、オフ(OFF 关闭)
5.プレイヤー2セレクトへ|Player 2 Select|2P 选择车型、排档方式等
①マシン|Machine|选择车型
②トランスミッション|Transmission|AT(自动档)、MT(手动档)
③ブレーキアシスト|Brake Assist|刹车辅助|オン(ON 打开)、オフ(OFF 关闭)
④ハンディキャップ|Handicap|障碍|オン(ON 打开)、オフ(OFF 关闭)
6.レース开始|Race|开始比赛

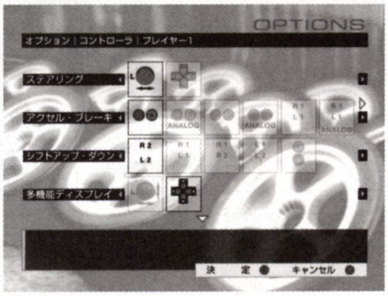
Ⅵ.コレクション|Collection|收集模式

1.カーコレクション|Car Collection|赛车收集(同样分成 8 类)
2.リプレイシアター|Replay Theater|回放剧场(重播储存于记忆卡内的比赛全程,记录方法为在赛后菜单内选第 2 项)
3.ムービーシアター|Movie Theater|影像剧场(包括全赛道的演示录像及故事模式的全 CG)

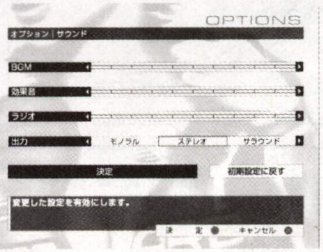
Ⅶ.セーブ·ロード|Save Load|记录、读取进度

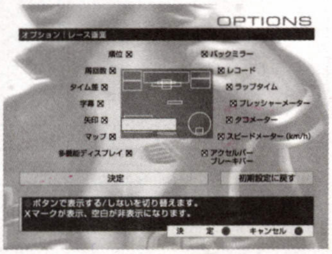
共可存 3 个进度,显示存盘时间及完成百分比。

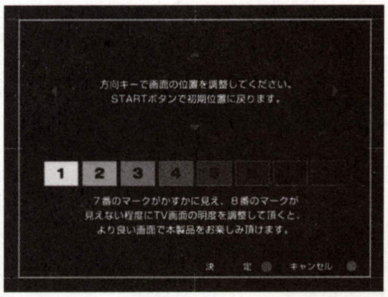
Ⅷ.オプション|Option|选项设定



1. コントローラ|Control|手柄控制设定
プレイヤー1/プレイヤー2
①ステアリング|Steering|方向控制|默认为左摇杆
②アクセル·ブレーキ|Accelerator Pedal(缩写)·Brake|加速·刹车|默认为×键·□键
③シフトアップ·ダウン|Shift Up·Down|上档·下档|默认为 R2 键·L2 键
④多机能ディスプレイ|多机能 Display|多机能显示|默认为十字键
⑤视点变更|R1 键
⑥后方视点|L1 键
⑦サイドブレーキ|Side Brake|侧刹车|默认为○键
⑧振动|ON(打开)/OFF(关闭)|默认为打开
2.サウンド|Sound|调整音量大小(BGM、效果音、ラジオ RADIO)及输出方式(出力:モノラル单声道、ステレオ立体声、サラウンド环绕立体声)



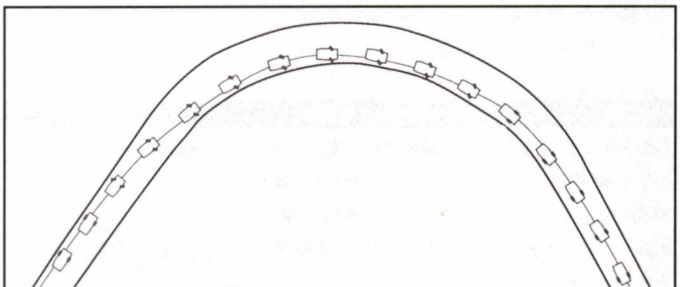




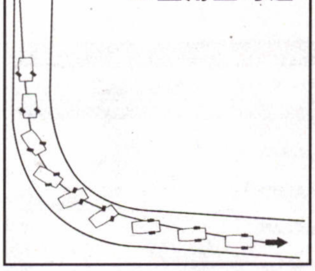
3.レース画面|Race 画面|介绍主画面构成要素
4. 画面タイプ|画面 Type|4:3/16:9
5. 画面调整|调整显示画面的位置、明暗度、对比度
6.ステアリングコントローラ|Steering Control|方向盘设置
7.戻る|Return|返回主菜单

是不是觉得 RP 不够用?不但买不来心爱的跑车,就连小小的改造恐怕都不能完成?别怕,首先完成故事模式的第八章,获得 CHARGER R/T DRAG CAR 或 GT500 DRAG CAR 其中之一,然后选择
Ⅱ.イベントオムニバス|Event Omnibus|事件集萃模式
1.レース|Race|竞赛模式
⑤VSライバル|VS Rival|对手战|第 7 个事件(用 50000RP 购入)
获胜后即可赢得 100000 左右的 RP,同时还可获得 MAZDA RX-7 R-SPEC DRAG CAR(NELLY)这辆车,因为只需很短的时间就能比完,所以这就是最快获得大量资金的方法。

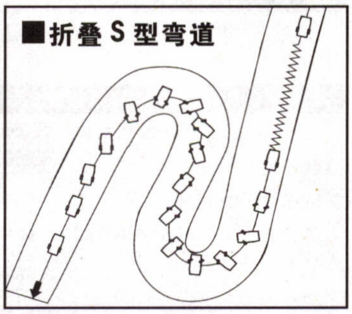
弯道中级上手指南



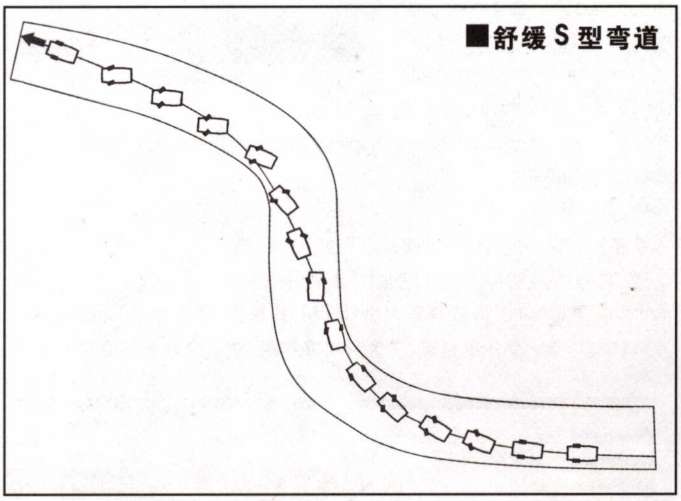
■钝角及开放型弯道



■直角型弯道



■折叠 S 型弯道



■舒缓 S 型弯道

■多弯 S 型弯道

以上为五种相当典型的弯道拐法示意图，一般来说，只需在进弯道前先行靠向外道，再刹车或松油门向内道切，大多即可通过。若遇角度极狭窄甚至折叠于一处的弯道，多数应以甩尾、连续甩尾配合减速通过。较舒缓的 S 型弯道可采取由外到内的方法直行或稍转弯的方法通过第一个弯道，然后立即切入第二个弯道的内侧，从外侧转出。若遇连续弯道，除甩尾外，从内道切内道的方法亦相当稳妥。转弯的性能随车辆不同而大不相同，具体问题应具体分析，本文以故事攻略为主，仅提供各种弯道的中级上手指南，各种车辆的性能还需各位读者自行摸索，毕竟赛车的乐趣都是自己“跑”出来的。

我的赛车生涯 RACING LIFE

第一章 | CHAPTER 1

我叫速水莱娜（RENA HAYAMI），今年 22 岁，出生于日本，旅居美国至今，目前只有一份为医院开救护车的工作。虽说这不是我的梦想而且工资也不高，但毕竟可以天天和车子打交道，也还说得过去罢。

今天的天气不错，可是一大早便被急救的电话催得上了路，伤者是一个年轻的男子，看样子是个赛车手，另外有一个像是教练的中年男人陪他上了车。

我疾驰在大道上，向医院赶去，同时和急诊室的医生联络着：“患者为 20 多岁的男性，头部受外伤，大量出血，请准备好急诊室（ER），我们将于 20 分钟内到达。”

随行的中年男子从后面冲到了驾驶座旁，对我喊道：“该死的！我们没有那么多时间了，必须在 10 分钟内到达！你难道不知道一些近路吗？”

“近路……？”我瞟了他一眼，做了一个决定，“那我们就走近路！回到你的座位上坐好，按住伤员的氧气面具！”

我急打方向盘，将车拐入路旁的居民楼间的小巷，绝尘而去……终于将伤员及时送到了医院，之后我坐在救护车旁边晒着太阳待命。刚才同车而来的中年男子走到我的面前，问道：“你从哪儿学来的驾驶技术？你有赛车的经历吗？”

我笑了笑，答道：“当然了，每天都在赛车。”回手敲了敲救护车的壳子，“这就是我的坐驾。”

“你的技术真不错，”他在夸我，显然有什么意图，“如果我的预感没错，那么这件事就只有靠你来完成了。”顿了顿续道，“今天有一场非常重要的车赛，” 同时递给我一张 Carnier 车队的名片，“这是一场绝对不能输的比赛，我想你不会介意在赛道上加个班吧？”

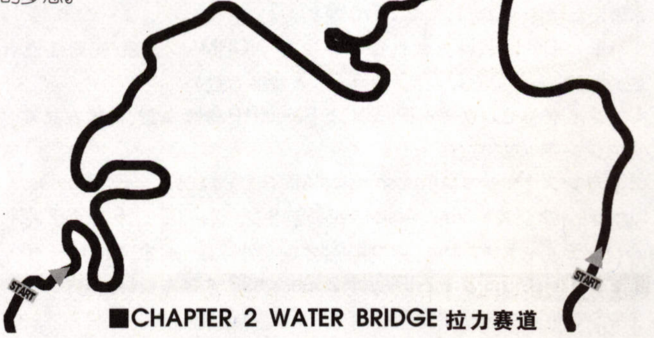
如果是其他形式的邀请，本小姐向来是不放在眼里的，可如今面对这个中年男子，我竟不能拒绝，赛车，这才是我的梦想。

初次接触正式赛车的赛道设在了日本的茂木县，一条名为“双环茂木超速路”的赛道上，需要在 3 圈的赛程中获得冠军，这也是我向他展示实力的最佳机会。

■CHAPTER 1 双环茂木超速路

第二章 | CHAPTER 2

我大出众人意料地获得了比赛的冠军，不过我自己心里倒是十分平静。站在房间的窗旁回忆今天和斯蒂芬（STEPHAN）的相遇，恍若梦幻，不由得轻笑出声——我竟然会毫不考虑地接受他的提议，看来我是有点发疯了。不过我依然还是决定去参加比赛，去展开我另一段精彩的人生，去实现我的梦想。



■CHAPTER 2 WATER BRIDGE 拉力赛道

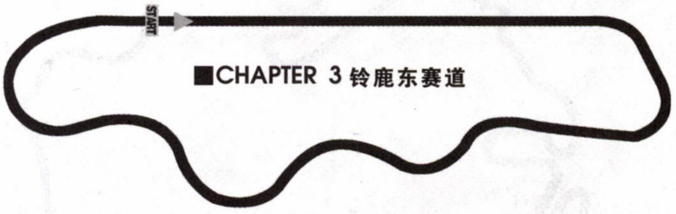
话说回来,我想今天的竞赛仅仅是个开端,斯蒂芬应该还有更大的计划,所以便让我开始进行最基本的训练……斯蒂芬说,在成为他们G.V.I.组织的成员之前,必须要对我进行考核,而第一场考试的内容是在3分14秒的总时间内完成位于西班牙的一条拉力赛道的往返路程,这对于之前没有跑过拉力赛的我来说还是有一些难度的,还好副驾驶经验丰富,帮了我很大的忙……

第三章|CHAPTER 3

斯蒂芬的计划终于得以实施,对我的测验也告一段落,随后便开始了真正严格的训练,尽管平时的训练非常枯燥且艰苦,但是在斯蒂芬铁面无私的严厉监督之下,我开始逐渐适应了在车手训练场的生活。

我的心里很明白,斯蒂芬对我抱有极大的希望,虽说这种感觉不错,但我还是隐约觉得似乎有某种潜在的不安因素存在于我的身边。

第二步的训练被安排在了日本的铃鹿赛道,只利用其东边的部分封闭赛道进行,需要在规定的5分钟时间内追上前方的领旗车。任务完成之后,斯蒂芬便宣布我已完全通过了训练及考核,正式成为了G.V.I.的一名赛车手,从今开始为G.V.I."工作"。



第四章|CHAPTER 4

在斯蒂芬的安排下,我来到了日本的横浜某赛道,准备参加即将举行的日本观光车3级锦标赛。

我走在赛道的休息整备区,观察一下情况,迎面走来了一个穿着Riccardi车队队服身材惊人的大美女,我不由得暗自将她和自己比较了一下,心里多少有点失落。

她冲我打着招呼道:"哦,没见过你嘛。难道是什么人的女朋友吗?"

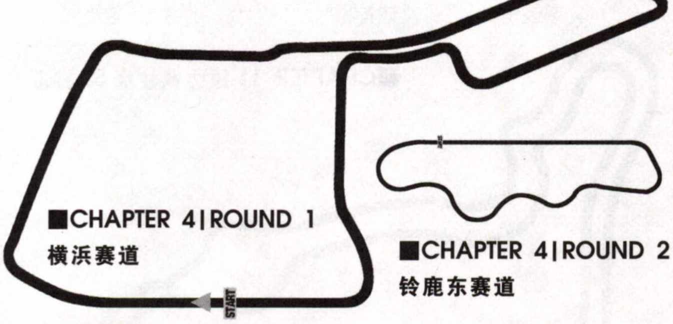
我立刻回答道:"我叫莱娜,是个赛车手。"

对方的态度有些轻蔑,美女对我说:"什么?还真没听说过你。你是哪个车队的?"

我一下子被问住了,咕哝着说道:"这个……我还不太清楚。"

美女像是全都料到了的样子,呵呵笑着说道:"算了算了。欢迎来到赛车的世界,莱娜。不过我可要警告你哟,希望你能坚持得长久些,可别那么快就退出哦~"言毕潇洒地转身离开,挥了挥手,算是对我的告别。

"看来我不怎么受欢迎嘛。"我自嘲道,"不过她说得一点都没错,我的确是连自己车队的情况都没摸清就参加了比赛呀……"



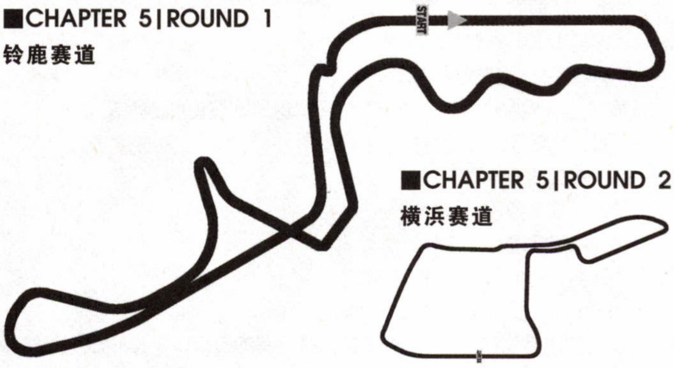
开赛前,斯蒂芬特意叮嘱我,这是我加入组织后的第一份工作,由于车队和G.V.I.签有协议,因此必须在连续两场比赛中获得综合成绩的第一名,看来只有全力以赴了。通过第一场2圈的横浜赛道后,再完成铃鹿赛道东部的2圈即可。

第五章|CHAPTER 5

比赛结束了,我趴在赛道边的广告围栏上思前想后,突然明白了之前和吉娜·卡娃莉(GINA CAVALLI)见面的时候,她为什么会对我如此轻蔑及挖苦的原因。

因为她很清楚地知道,我所在的G.V.I.究竟是个怎么样的组织,这个组织由一群非常富有非常有影响力的人组成,正在一点一滴地对纯洁的赛车运动世界进行着腐蚀,而我,正是他们新的吉祥物……

观光车锦标赛升级为2级,需要先后于铃鹿和横浜的赛道分别跑满3圈,最后必须取得综合成绩第一名,而G.V.I.也答应,赛后将我驾驶的车辆送给我当做冠军的礼物,这个条件相当诱人,对于一直想要一辆性能卓越的观光车的我来说,车子及比赛的诱惑暂时压倒了一切……

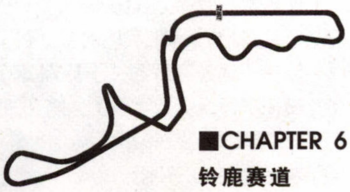


第六章|CHAPTER 6

漆黑的放映厅里,幻灯机上正在播放着我的影像,一个嘶哑苍老的声音说道:"这个女孩儿不错,非常不错。不知道让她和同队的其他车手比比会怎么样呢?"幻灯机光线的迷雾背后,几个朦胧的身影攒动着,像是在做一些决定。

斯蒂芬对我说:"每2年都会举行一次G.V.I.车队的内部竞赛,任何消息全部对外封闭,比赛结果将直接在组织内部进行评测,所以,没有什么事比取得胜利更重要了。"他带我来到了一个车库跟前,随着大门缓缓升起,向我隆重介绍了经他手改造的一辆"怪物车"——菲亚特500,"这次比赛就开这辆车吧,是我亲自改造的,性能没得说!"

内部秘密竞赛设在铃鹿赛道举行,共需跑3圈。

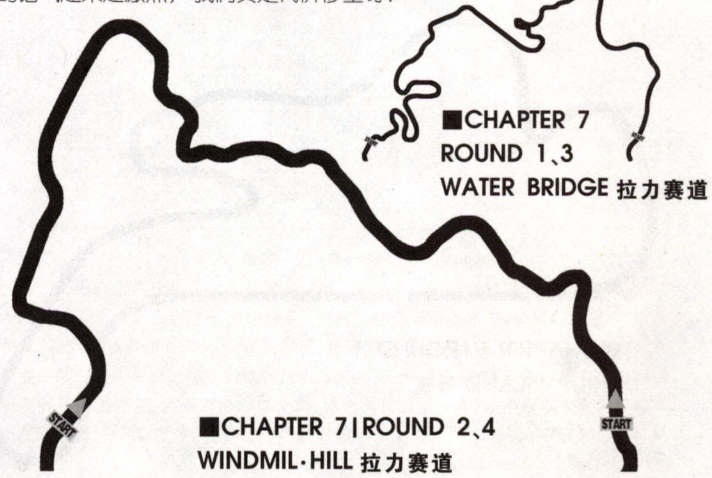


第七章|CHAPTER 7

我理所当然地取得了内部竞赛的冠军,正准备去找斯蒂芬复命,走不远便遇到一个留着金色短发的男子,敲打着手表,激动地喊着:"看看这时间!我们需要的就是这样的车手?!从哪里找到他的?"

我径直走到他面前,说:"他就是她,也就是我,我叫莱娜,刚才那车就是我开的。你一定就是艾迪吧。"

"什么?别逗了你!这难道就是我们的车手?不!不!!不!!!"艾迪的语气越来越激烈,"我们真是代价惨重呀!"



“我不知道你们花了多少钱，我只是听斯蒂芬说一定要获胜才来这里的。”我毫不示弱地回击他道，“现在我们能谈些正事了吗？”

“嗯?你说是斯蒂芬?”艾迪这才回过味儿来，对我的态度收敛了许多。

此战需完成两条拉力赛道的往返路程，共计4回合，要求能够取得综合成绩的冠军，难度不小。

第八章 | CHAPTER 8

依然是那间黑暗的屋子，一群人围在幻灯机的旁边看着我的相片，议论纷纷：“这是另外一个女孩子，叫莱娜，是斯蒂芬找来的，很漂亮对吧。”

“听说她很厉害。”

“是日本人吗？”

“好像没什么实战经验似的。”

屏幕上的相片切换了一下，有人说：“这是她在铃鹿的比赛之后。”

“对！我看了那场比赛！”

“她的成绩怎么样？”

“她只是个孩子！伙计们……”

“我赌她会赢！”

“是的，我也一样，我押双倍的注！”

“哼……”

这次的比赛移往了美国，赛道是风靡全美的改装车午夜狂飙的直线公路，在0.8公里的路程中凭借车子的加速性能以及经过改装的一氧化二氮喷射装置获得冠军。比赛要求在出发前同时踩住刹车和加速，待信号灯转绿及“GO！”字样出现的瞬间放开刹车，否则即告失败。注意如果使用左摇杆控制方向的话，那么屏幕上出现十字键的时候便可按十字键的“↑”启动喷射装置，获得加速。比赛共3回合，需在该直线赛道上往返3次，最好每战都获得冠军。

■CHAPTER 8 直线公路

第九章 | CHAPTER 9

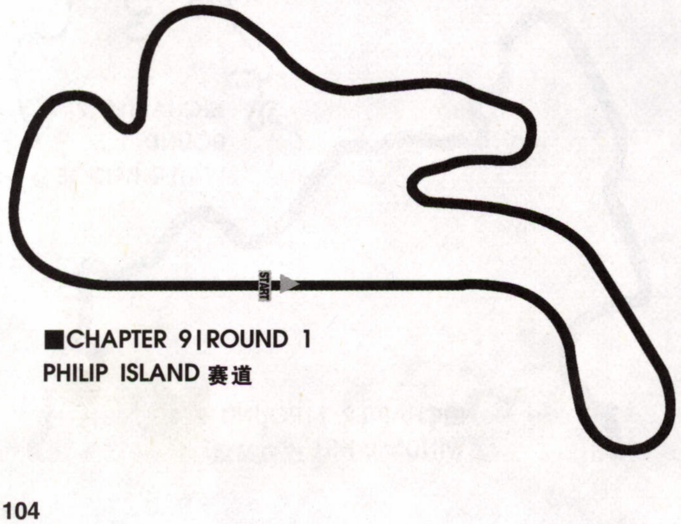
任热水在身体上肆意流淌，我享受着这温暖舒适的感觉，当水滴激在皮肤上并溅起的瞬间，我仿佛感受到了领先冲过终点的快感。

我终于还是了解到关于G.V.I.这个组织的一点点内幕了，原来他们利用比赛来进行天文数字般的豪赌，而我不过是他们手中的一粒骰子，任人摆布。即便如此，我对组织的认识仍然不过是冰山的一角，因为这之后发生的事将带来更大的冲击……

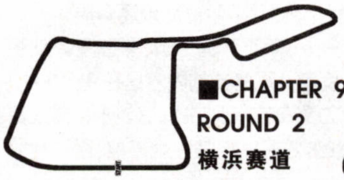
接下来要进行的是日本观光车锦标赛的1级大赛，目标为取得综合成绩的冠军。大赛分三站举行，首站为澳大利亚的PHILIP ISLAND赛道，赛程共3圈；次站为日本的横浜赛道，赛程共3圈；末站为日本的铃鹿赛道，赛程共3圈。

前两站我都稳稳地夺得了第一名，不料进行第三站比赛的时候，接到斯蒂芬的指令说；客户要求不能超过第一名，同时还要为他阻挡后面跟进的其他车辆。

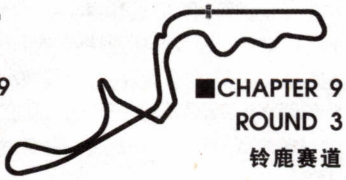
我终于见识到了黑幕的威力，不听他们的，我就永远别想再在赛车界混下去，只得隐忍不发，还是再观察一段时间好了。



■CHAPTER 9 | ROUND 1
PHILIP ISLAND 赛道



■CHAPTER 9
ROUND 2
横浜赛道



■CHAPTER 9
ROUND 3
铃鹿赛道

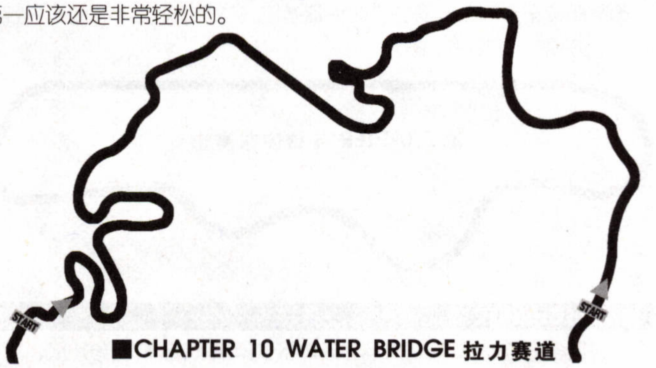
第十章 | CHAPTER 10

斯蒂芬给我寄了张信，我慢慢读了起来：

“你知道吗，莱娜。过去，我也曾有过自己的车队，我带领他们去参加比赛，根本不用听其他任何人的指挥。可是现在和过去不同了，过去的记忆不复存在。”

“下个周末，我要参加一场完全自发组织的比赛，我希望能在那里看见你。相信这种轻松自由的比赛能让你从繁重的压力当中获得解脱，我想你会很高兴的。”

比赛设于西班牙的拉力赛道，需要完成该赛道正逆双程的路线，取得第一应该还是非常轻松的。



■CHAPTER 10 WATER BRIDGE 拉力赛道

第十一章 | CHAPTER 11

记者发布会现场，吉娜·卡娃莉代表里卡迪车队(Team RICCARDI)答记者问。

有记者发问道：“请问你对今天的比赛有什么看法？”

吉娜答道：“嗯……恐怕我要对其它车队说抱歉了。”自信又自夸的态度立刻引起了一小片哗然。

又有记者问：“最近你的状态不错，请问有什么秘诀吗？”

“因为我有着最优秀的车队！”吉娜看来很会为自己的车队造势，“大家团结一致，通力合作，我们就像一家人！”

赛场内，我正闲逛着，忽听背后有人气喘吁吁地跑着接近，还喊我的名字：“莱娜！”原来是艾迪，他问我：“你难道是和斯蒂芬共事么？”

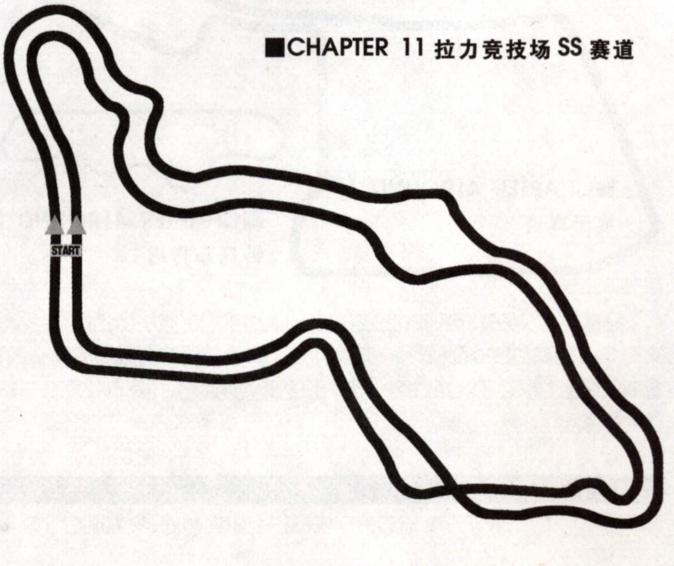
“没错，艾迪，有什么事吗？”

“太好了，果然没错。还以为他再也不会参加赛车了呢！”

“当然还在了，你究竟是什么意思？”

“你知道他是谁么？”艾迪神秘兮兮地问我，“斯蒂芬·嘉尔尼可是活

■CHAPTER 11 拉力竞技场SS赛道



生生的传说呀。他的一个车手在比赛中死了，当追究事故的责任时，他引咎辞职，退出了赛车界。可是现在他又返回了赛车的世界，我听说好像和什么秘密组织有关系。正是因为他，我才决定进入赛车的世界，但是直到现在都无缘得见。莱娜！拜托你介绍我认识他吧~！”

原来艾迪竟然是斯蒂芬的拥趸，难怪上次遇见他时，提到斯蒂芬会有那么大的反应。

之后的比赛依然是在西班牙，另一条双线的拉力赛道，连战 3 回合，每战皆需获胜，第三战挑战吉娜。

第十二章 | CHAPTER 12

我觉得有必要找吉娜谈谈，于是便向她的车库那边走去，看到她的背影，她正和什么人通着电话：“……我绝不会要什么闲人的！我的车队已经为比赛做好了一切准备。好吧。别怪我把那家伙碾成碎片！”

我接近吉娜，说道：“我知道，吉娜，你说我只是什么‘闲人’?！”

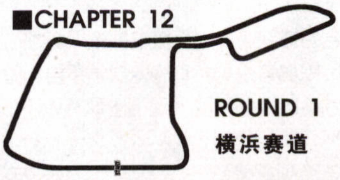
吉娜仿佛忽然愤怒了起来，一把推到我身上，喊道：“我简直不敢相信！你开的根本就不是普通的车！只不过是靠那个有钱但幼稚的俱乐部罢了！”

“这么说，你认为我不是一个真正的赛车手了？”我反唇相讥，“一切都是靠 G.V.I.的力量，而我只是一个摆设？”

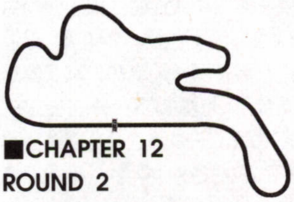
“好吧，莱娜。”吉娜拎起桌上的头盔，抛到我手中，“那就让我见识一下你是怎么驾驶一辆真正的赛车吧！”

国际 GT 冠军锦标赛——这是一个系列的比赛，总共有四个分站赛，首战相当考验耐力与技术，赛道为横滨，总长度为 5 圈。第二站在澳大利亚，长度也为 5 圈。第三站返回日本，在铃鹿赛道举行，长度依然是 5 圈。第四站将前往摩纳哥，在这条举世闻名的赛道上最终决胜！

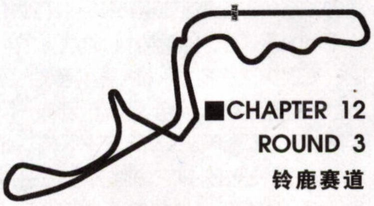
■CHAPTER 12



ROUND 1
横浜赛道



■CHAPTER 12
ROUND 2
PHILIP ISLAND 赛道



■CHAPTER 12
ROUND 3
铃鹿赛道

■CHAPTER 12 | ROUND 4
摩纳哥赛道

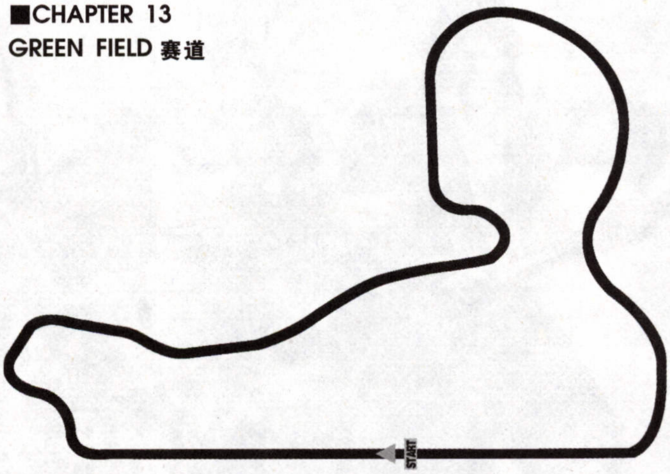
第十三章 | CHAPTER 13

终于取得了国际 GT 冠军锦标赛的冠军，我兴奋地返回了驻地旅馆，看到桌上的电话留言灯一闪一闪的，我便按下了接听键，里面传出了艾迪那热情洋溢的声音：

“嘿，莱娜！我终于得到老爷车大赛的邀请了，这真是太让我激动了！真的非常感谢你能让我和斯蒂芬说上话。对了，我现在为车队想了个计划，我想最好能和斯蒂芬见个面，听听他的意见。”

接下来的比赛设在英国的 GREEN FIELD 举行，只要在 3 圈内获得冠军即可。

■CHAPTER 13
GREEN FIELD 赛道

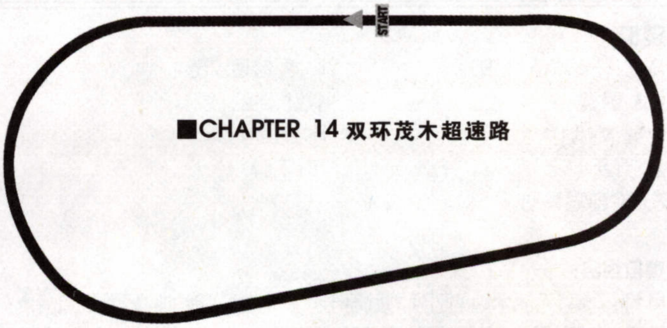


第十四章 | CHAPTER 14

斯蒂芬终于向我道出了他的计划：“莱娜，我简直不敢相信自己竟然会做出这样的事，我决定离开 G.V.I.的控制，自己组建车队来比赛。艾迪还很年轻，大有所为，我们也都想让你加入。问题只是在于，那些家伙们不会这么轻易地放过我们的……”

G.V.I.的放映室内，好似头目的人阴沉地说道：“他们终于想离开这个家庭了么？很好，如果想参加自由的竞赛，就一定会成为我们的垫脚石，当他们失败的时候，就会知道背叛者的命运是什么了……”

最终战，驾驶 F1 赛车，绕茂木双环赛道 10 圈，目标——冠军！



■CHAPTER 14 双环茂木超速路

最终章 | FINAL CHAPTER

2 个月后，我们的车队顺利地脱离了 G.V.I.的控制，一直正常地参加着比赛，靠自己的实力来实现梦想。今天的比赛我输给了吉娜，但我的心里却非常平静，吉娜走过来和我打着招呼：“最后的那个弯道拐得不错，莱娜，你差点就追上我了。但是，要想真的和我比赛，你还得再练练。”这话现在听起来一点都不刺耳了，完全是朋友间的玩笑，我很明白。

“别担心，有的是机会打败你。”我不示弱地说。

“那么，在属于自己的车队里比赛的感觉如何？从 G.V.I.里脱离了出来，现在恐怕没那么容易获胜了吧？”

“嗯，我们现在比以前更努力地工作，而且不像以前似的光想着获奖了。”

“嗨，不用着急呀，都不是新手了，应该能一帆风顺吧。”

“是啊，如果有那两个人的帮助，相信我们很快就会成为第一的。”

“第一?你的意思是第二吧。”吉娜即便是在嘴上也不愿将第一的位置拱手让人。

“如何？吉娜。我将让你和 G.V.I.好好看看，我这个救护车司机是怎样通过一点点的努力来取得冠军的。”我自信满满地说，同时对未来无限憧憬。

鬼 系统

键位

△键:踢腿攻击(破防)　□键:普通攻击
×键:吸魂　○键:跳跃
L1键:防御　R1键:架刀
上:跳跃　下:下蹲
左/右:前/后移动

键位组合:

R1键+△键:无战术魂的时候为武器击飞技,有战术魂的时候为放鬼战术
R1键+上/下:里(上)/外(下)换线移动
上上/下下:里(上)/外(下)换线移动
□键按住:蓄力,最大可蓄三段

故事模式中的胜利条件大致分为以下几种:

A:敌全灭,没有时间限制
B:限定时间内杀敌达到一定数量
C:限定时间内吸取规定量的"胜利魂"

鬼 魂分类

红魂:最普通的魂,相当于经验值,强化能力就是靠它。
黄魂:将敌人一闪后必然出现的魂,作用是回复体力。
毒魂:偶尔出现的魂,有反面效果:防御槽减半
胜利魂:又大又圆,相当醒目,除了在特定关卡是判断胜败外最大的作用在于通关后购买道具和武器的。(数量是同一个人物多周目无限继承的)

★角色升级与各能力提升次序无关

LV 1→LV 2:注入1800魂
LV 2→LV 3:注入5400魂
LV 3→Max:注入13800魂

★各个能力提升所需魂量:

LV 1→LV 2:600
LV 2→LV 3:1200
LV 3→Max:2600

鬼 心得

A:战场上会无限循环的出现宝箱,攻击宝箱后出现的道具使用□键拣起,若为辅助道具则直接发挥效果。
B:鬼武者系列特有的鬼战术不再和鬼力有关,而是在战场上吸收到战术魂才可以发动。战术魂的出现有以下三种方式:打开宝箱出现、杀死敌人出现、破坏场景出现。
C:系列招牌系统"一闪"与以往一样,分为"一闪"和"弹·一闪",游戏视角的关系所以手感方态容易找到,在此介绍一个小技巧:跑到敌人面前点一下×键摆出蓄力的架势,此时敌人多半就会抑制不住砍人的冲动,接着咱们就最快速的按下□键——"普呲……"一声———闪成功!其实就是到敌人面前引诱它攻击,在攻击到的一瞬间按下□键就成了——主要是凭手感,不是靠看清敌人动作来一闪的。此招对除了三つ目之流会到处乱跳的用处不明显以外其它角色都可以轻松搞定,包括各种BOSS!!练习熟练后"一闪"就可以成为"普通攻击"了。^_^b
D:在幻梦空间里面是不可以存档的,BT出名的难度和长度很容易就让人想放弃,在此短笛再给大家一个小技巧——当出现体力不足的时候就将敌人清理到只剩一个弓箭手或者铁炮兵,然后和他躲猫猫,因为宝箱是无限循环出现的,所以就一直躲到靠拣宝箱中的道具把体力补满再将其干掉进入下一层或者迎接新的一批敌人。

幻梦空间(10层):EASY难度以上,前四幕无接关。

幻梦空间·改(20层):EASY难度以上,第五到第八幕无接关(只有在同一个角色的二周目时才会出现)

E:人物初始化后只有能力归零,之前所得到的武器道具仍旧保留。

鬼 武器 鬼 道具

游戏中每一名角色的武器装备都不只一把,同时可装备的道具也有众多种类,效果各不相同。道具的取得是所有角色可共通使用或装备,而武器方面只有少数有相关联系的角色可通用,比如左马介所取得的昆沙门剑和十兵卫两人都可使用。所有人物的武器装备加起来共有近百种之多,取得方法主要通过以下几个途径:

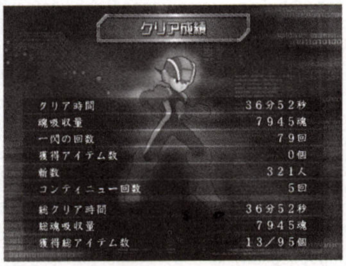
A:在EASY难度以上通关游戏故事模式后所得到的奖励,随难度不同奖励也有所不同。
B:在EASY难度以上通关游戏故事模式后可以用所得到的"胜利魂"进行购买。
C:某些角色在故事模式中通过特定的情节关卡后自动获得。
D:在故事模式中的吸魂量突破10000和20000的界限后所获得的奖励。

E:非幻魔派角色在制霸幻魔空间和幻魔空间·改后都会有所奖励。
F:在故事模式中以最快速度打败所遇到的BOSS,一般在15秒以内即可。
G:某些特定关卡“一闪”达到3次以上的奖励。
H:在“丹波屋”场景的左上角和“金龟飞船”右上角分别有隐藏的宝物库(双层,蹲下打开下面的宝箱),按“上、上”进入后靠近宝箱即可获得。
PS:每个角色所获得的武器未必是当前角色专用的,经常会是替别人拿武器。比如マーセラス的流程里面共拿到了9把武器,但是绝大多数都是别人的……有传言在对战模式200胜或故事模式2000闪后就会有杂贺出现……

鬼 人物

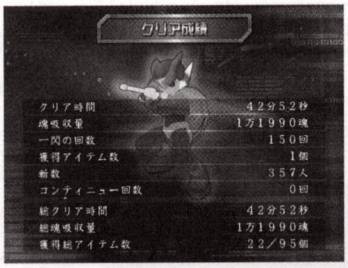
游戏一开始可以选用的人物只有十二个,但是随游戏的进度不断增加,还会有其余的十二名隐藏角色出现!由于截稿时间紧迫所以至今杂贺孙市和另一个神秘人物尚未明了……所有隐藏角色出现的条件和游戏难度无关,但前提必须是所用的人物达到LV3,特此说明。

洛克人EXE&光热斗



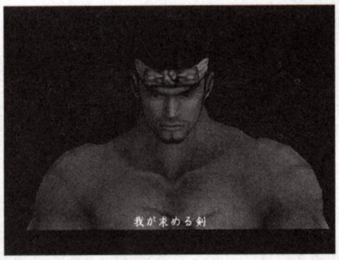
近两年在GBA上异军突起的capcom当家小生在无赖传中也来客串了一把!当然在正式游戏中出场的仅仅是洛克人EXE而已。速度快,动作敏捷是洛克人的长处,可快速脱离不利的战斗区域;但是攻击力和防御力平平。特有的洛克枪(R1+方块)可以蓄力三段成为洛克炮!值得一用的好招。
选用方法:使用明智左马介通关故事模式一次后便会在对战模式中看到洛克人EXE和光热斗的头像,但是目前不可选用,只有任意进入一局对战并胜利,之后洛克人EXE便会乱入向玩家挑战,将其击败便可以选用了。

ZERO(ゼロ)



与EXE齐名的另一个洛克人系列高人气角色,以GBA版的形象出现。基本性能与EXE无异,攻击力稍高一些。近身雷属性鬼战术是相当独特的“Z字斩”!给人留下相当深刻的印象。
选用方法:使用EXE分别制霸幻梦空间和幻梦空间·改之后会得到两个Z芯片,当故事模式通关后还会再得到一块Z芯片,凑齐三块Z芯片后ZERO就会出现在对战模式中,同样需要胜利任意一局对战后击败其乱入挑战便可选用。

宫本武藏

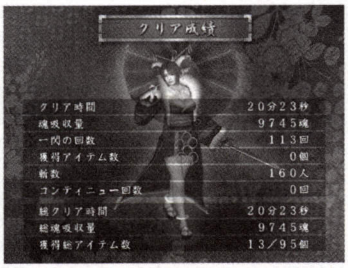


日本第一剑圣!游戏中唯一使用双刀流的角色。比较独特的地方在于,宫本武藏的武器和两位主角有着相当紧密的联系:当明智左马介和柳生十兵卫都得到一把同属性的武器时(比如都得到了炎属性武器)宫本武藏便会得到一套新武器。
选用方法:使用杂兵通关故事模式一遍后即可直接选用。

佐佐木小次郎

日本第一剑术奇才!有了宫本武藏就不得不提到佐佐木,关于他的传说……跑题了。言归正传,游戏中佐佐木小次郎的绝技“燕返”也有收录,被设定为炎属性鬼战术。
选用方法:使用宫本武藏在故事模式中打败织田信长后会多出一幕:“第十一幕　决战严流岛”!击败前来挑战的佐佐木后便可选用。

ジュジュ三



丑陋无比的“猪女”ジュジュドーマ的“青春美丽形态”。和原来的ジュジュドーマ相比速度方面有大幅度提升,但是防御力却下降了不只一个级别(是脂肪减少的原因么……)。
选用方法:使用ジュジュドーマ通关故事模式一遍后即可直接选用。

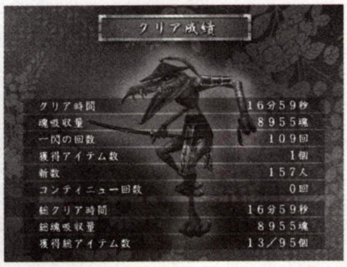
ムサイド

三つ目的升级版本,速度和攻击力都有质的提升,同时在攻击方式上面也有不少变化。三つ目在游戏中升级到LV2的时候就会变身成ムサイド,升到LV3时还会变身一次:最终形态ギラムサイド。
选用方法:使用三つ目通关一遍故事模式即可选用,但是此角色只可在对战模式中选用。

マーセラス改S

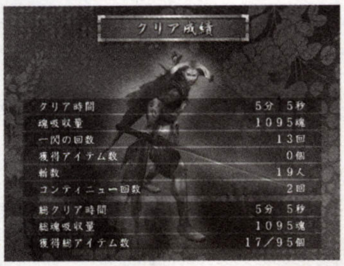
マーセラス的强化形态,也就是在幻梦空间里充当小BOSS的那种形态。
选用方法:マーセラス通关一遍故事模式即可选用,但是此角色只可在对战模式中选用。

ジャイド



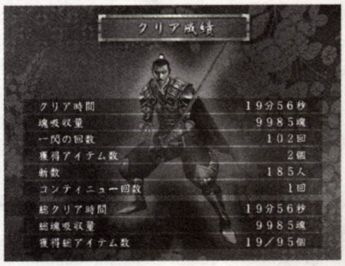
刀足轻的进化形态,攻击速度有明显提升,同时攻击方式也有所变化。当刀足轻在故事模式中升级到LV2时就会变身为ジャイド。
选用方法:用刀足轻通关故事模式一遍即可选用,但是此角色只可在对战模式中选用。

ゴーガン



魔界最强(最BT)剑士!攻击速度和攻击力的初始值就相当的高!很好用的角色,可惜的是这家伙的故事模式只有三幕……
选用方法:使用除了惠琼以外的所有人类角色通关一遍后会出现在对战模式中,任意胜利一局对战后击败其乱入挑战便可选用。

织田信长



第六天魔王!实力不容置疑,初始攻击力就高的惊人,攻击带有吸血效果!不折不扣的魔王。
选用方法:使用全部初期十二名角色通关后便会出现在对战模式中,任意胜利一局对战后击败其乱入挑战便可选用。

器具

武器

名称	使用者	入手方法	效果
打刀·明智存	明智左马介	初期装备	-
雷斩刀	明智左马介	左马介篇 今庄宝物库 1	战术壳雷强化
炎龙剑	明智左马介	左马介篇 幻梦空间制霸	战术壳炎强化
昆沙门剑	明智左马介	左马介篇 幻梦空间改制霸	全战术壳强化
伊势千子村正	明智左马介	左马介篇 今庄宝物库 2	体力消费
エクスカリバー	明智左马介	みのおやじ 180 胜利魂	全负效果无效
真·疾风刀	明智左马介	かえで 七幕 一闪三回以上成功	战术壳风强化
ライトサーベル青	明智左马介	杂兵篇 幻梦空间改制霸	特殊打击追加 大
竹刀	明智左马介	杂兵篇 幻梦空间改 10 阶攻略	全状态变化无效
小太刀	かえで	初期装备	-
ジャンビーヤ	かえで	かえで篇 第六幕胜利	-
包丁正宗	かえで	かえで篇 幻梦空间制霸	会心一击
反鬼の小太刀	かえで	かえで篇 幻梦空间改制霸	体力吸收 小
长巻	前田庆次郎	初期装备	-
大长巻	前田庆次郎	庆次郎篇 第五幕超速胜利	-
一文字の长巻	前田庆次郎	武藏篇 幻梦空间改制霸	一击必杀
青龙偃月刀	前田庆次郎	庆次郎篇 幻梦空间改制霸	-
太刀	杂兵	初期装备	-
野太刀	杂兵	杂兵篇 今庄宝物库	-
同田贯	杂兵	杂兵篇 幻梦空间制霸	特殊打击追加 小
ライトサーベル青	杂兵	杂兵篇 幻梦空间改制霸	特殊打击追加 大
竹刀	杂兵	杂兵篇 幻梦空间改 10 阶攻略	全状态变化无效
武藏存	宫本武藏	初期装备	-
膝切·鬓切	宫本武藏	武藏篇 第六幕 一闪一回以上成功	-
干将·莫邪	宫本武藏	武藏篇 幻梦空间改制霸	-
ねぎ&おたま	宫本武藏	武藏篇 幻梦空间制霸	ピヨリ
雷电	宫本武藏	雷斩刀·舞雷刀入手	战术壳雷强化
爆炎	宫本武藏	炎龙剑·烈火剑入手	战术壳炎强化
凉风	宫本武藏	真疾风刀·真旋风丸入手	战术壳风强化
地狱极乐剑	宫本武藏	昆沙门剑·エクスカリバー入手	全战术壳强化
Wライトサーベル	宫本武藏	ライトサーベル赤青入手	特殊打击追加 大
备前长船长光	佐佐木小次郎	初期装备	-
子狐光	佐佐木小次郎	小次郎篇 今庄宝物库	-
デスブリンガー	佐佐木小次郎	小次郎篇 幻梦空间改制霸	防御性能低下 大
雷斩刀	佐佐木小次郎	左马介篇 今庄宝物库 1	战术壳雷强化
炎龙剑	佐佐木小次郎	左马介篇 幻梦空间制霸	战术壳炎强化
真·疾风刀	佐佐木小次郎	かえで 七幕 一闪三回以上成功	战术壳风强化
昆沙门剑	佐佐木小次郎	左马介篇 幻梦空间改制霸	全战术壳强化
ライトサーベル青	佐佐木小次郎	杂兵篇 幻梦空间制霸	特殊打击追加 大
竹刀	佐佐木小次郎	杂兵篇 幻梦空间改 10 阶攻略	全状态变化无效
三池典太	柳生十兵卫	初期装备	-
舞雷刀	柳生十兵卫	十兵卫篇 幻梦空间制霸	战术壳雷强化
烈火剑	柳生十兵卫	十兵卫篇 幻梦空间改制霸	战术壳炎强化
童子切安纲	柳生十兵卫	お邑篇 幻梦空间制霸	全战术壳强化
相州五郎入道正宗	柳生十兵卫	十兵卫篇 今庄宝物库 2	会心一击
真·旋风丸	柳生十兵卫	十兵卫篇 今庄宝物库 1	战术壳风强化
ライトサーベル赤	柳生十兵卫	信长篇 人间界掌握	特殊打击追加 大
竹刀	柳生十兵卫	杂兵篇 幻梦空间改 10 阶攻略	全状态变化无效
昆沙门剑	柳生十兵卫	左马介篇 幻梦空间改制霸	全战术壳强化
ブロードソード	小谷のお邑	初期装备	-
フィランギ	小谷のお邑	お邑篇 第六幕胜利	-
グラディウス	小谷のお邑	十兵卫篇 幻梦空间改 10 阶攻略	攻击封印
ライオンハート	小谷のお邑	お邑篇 幻梦空间改制霸	体力吸收 小
中华セット	小谷のお邑	孙市篇 幻梦空间改 10 阶攻略	炎攻击减半
竹刀	小谷のお邑	杂兵篇 幻梦空间改 10 阶攻略	全状态变化无效
风魔苦无	风魔小太郎	初期装备	-
峨嵋刺	风魔小太郎	小太郎篇 第六幕 超速胜利	-
狼牙苦无	风魔小太郎	小太郎篇 幻梦空间制霸	ピヨリ
ソードブレイカー	风魔小太郎	小太郎篇 幻梦空间改制霸	特殊打击追加 大
ディナーセット	风魔小太郎	孙市篇 幻梦空间制霸	会心一击
饿狼	风魔小太郎	反鬼の小太刀·狼牙苦无入手	体力吸收 小
ソードイーター	风魔小太郎	反鬼の小太刀·ソードブレイカー	体力吸收 小
三连铳	杂贺孙市	初期装备	特殊ゲージ消费
マシンガン	杂贺孙市	孙市 第七幕 一闪一回以上成功	消费特殊槽
ビームライフル	杂贺孙市	孙市篇 幻梦空间改制霸	消费特殊槽
月形十字枪	安国寺惠琼	初期装备	-
方天戟	安国寺惠琼	惠琼篇 今庄宝物库	-
ハルベルト	安国寺惠琼	惠琼篇 幻梦空间制霸	-
蛇矛	安国寺惠琼	惠琼篇 幻梦空间改制霸	会心一击
ロングソード	エグゼ	初期装备	-
ムラマサブレード	エグゼ	エグゼ篇 今庄宝物库	体力吸收 小
パラディンソード	エグゼ	エグゼ篇 幻梦空间改制霸	全负效果无效
ZウェポンLv1	ゼロ	初期装备	-
ZウェポンLv2	ゼロ	ゼロ篇 幻梦空间改制霸	一击必杀
朽ちた野太刀	刀足轻	初期装备	-
织田存	刀足轻	刀足轻篇 第五幕 超速胜利	-
血涂りの铭刀	刀足轻	刀足轻篇 鬼玄武宝物库下	体力吸收 大
竹刀	刀足轻	杂兵篇 幻梦空间改 10 阶攻略	全状态变化无效
アームブレード	三つ目	初期装备	-
阴阳の爪	三つ目	三つ目篇 第四幕 超速胜利	-
雌雄の爪	三つ目	三つ目篇 鬼玄武宝物库下	一击必杀
死活の爪	三つ目	刀足轻篇 人间界掌握	防御性能低下 小
斩人刀	マーセラス	初期装备	-
幻魔刀·封鬼	マーセラス改P	マーセラスLv2 成长时	-
鬼神の双剑·灭	マーセラス改S	マーセラスLv3 成长时	-
斩马刀	マーセラス	マーセラス篇 第五幕 超速胜利	-
クレイモアー	マーセラス改P	ジュジュドーマ篇	-
鬼神の双剑·绝	マーセラス改S	幻魔による人间 1000 人斩突破	全状态变化无效
散魂斧	マーセラス	マーセラス篇 人间界掌握	特殊打击追加 小
モーニングスター	マーセラス改P	三つ目篇 人间界掌握	防御性能低下 小
金棒	マーセラス改P	人间による幻魔 1000 体斩突破	特殊打击追加 大
ロムパイア	マーセラス改P	マーセラス篇 鬼玄武宝物库下	防御性能低下 大
大潮	ジュジュドーマ	初期装备	-
雅	ジュジュドーマ	ジュジュドーマ篇 今庄宝物库	攻击封印
幻魔刀·美丈夫	ジュジュドーマ兰	初期装备	操作反转
幻魔刀·太夫	ジュジュドーマ兰	ジュジュ兰篇 鬼玄武宝物库下	速度低下
竹刀	ジュジュドーマ兰	杂兵篇 幻梦空间改 10 阶攻略	全状态变化无效
幻魔刀·鬼杀し	ゴーガンダンテス	初期装备	-
幻魔刀·鬼食い	ゴーガンダンテス	ダンテス七幕 一闪三回以上成功	会心一击
ライトサーベル赤	ゴーガンダンテス	信长篇 人间界掌握	特殊打击追加 大
竹刀	ゴーガンダンテス	杂兵篇 幻梦空间改 10 阶攻略	全状态变化无效
压切长谷部	织田信长	初期装备	体力吸收 小
幻魔刀·敦盛	织田信长	信长篇 鬼玄武宝物库下	体力吸收 大
ライトサーベル赤	织田信长	信长篇 人间界掌握	特殊打击追加 大
竹刀	织田信长	杂兵篇 幻梦空间改 10 阶攻略	全状态变化无效

道具

名称	入手方法	效果
封壳镜 Lv1	かえで篇 今庄宝物库	防止战术壳珠放出(小)
封壳镜 Lv2	小次郎篇 一闪三回以上成功	防止战术壳珠放出(中)
封壳镜 Lv3	みのおやじ 100 胜利魂	防止战术壳珠放出(大)
澄心の御守 Lv1	庆次郎篇 鬼玄武宝物库下	体力魂回复效果上升(小)
澄心の御守 Lv2	ダンテス篇 人间界掌握	体力魂回复效果上升(中)
澄心の御守 Lv3	みのおやじ 100 胜利魂	体力魂回复效果上升(大)
赤吸魂の数珠	かえで 幻梦空间改 10 阶攻略	魂吸收力上升(大)
青吸魂の数珠	小太郎 幻梦空间改 10 阶攻略	魂吸收力上升(小)
绿吸魂の数珠	お邑篇 幻梦空间改 10 阶攻略	魂吸收力下降(小)
黄吸魂の数珠	庆次郎 幻梦空间改 10 阶攻略	魂吸收力下降(大)
魂魄阳の书 Lv1	惠琼篇 幻梦空间改 10 阶攻略	魂 PLUS 效果时间上升(小)
魂魄阳の书 Lv2	小次郎篇 幻梦空间制霸	魂 PLUS 效果时间上升(大)
魂魄阴の书 Lv1	マーセラス篇 今庄宝物库	魂 PLUS 效果时间减少(小)
魂魄阴の书 Lv2	小次郎 幻梦空间改 10 阶攻略	魂 PLUS 效果时间减少(小)
赤の首饰	惠琼篇 今庄宝物库 2	力魂(阴)无效化
青の首饰	左马介篇 一闪三回以上成功	速魂(阴)无效化
绿の首饰	お邑篇 今庄宝物库	特殊魂(阴)无效化
紫の首饰	魂总吸收量 10000	毒魂无效化
橙の首饰	みのおやじ 150 胜利魂	全部阴之魂无效化
白の首饰 Lv1	庆次郎篇 幻梦空间制霸	体力自动回复(小)
白の首饰 Lv2	みのおやじ 150 胜利魂	体力自动回复(大)
黑の首饰 Lv1	ダンテス篇 今庄宝物库	特殊槽自动回复(小)
黑の首饰 Lv2	みのおやじ 120 胜利魂	特殊槽自动回复(大)
宝玉 Lv1	三つ目篇 今庄宝物库	防止刀弹(小)
宝玉 Lv2	孙市篇 超速胜利	防止刀弹(中)
宝玉 Lv3	みのおやじ 100 胜利魂	防止刀弹(大)
金のにわとり	ダンテス篇 鬼玄武宝物库下	ピヨリ状态无效化
耐闪の铃	ゼロ篇 今庄宝物库	闪光弹无效化
破魔の笛	左马介 幻梦空间改 10 阶攻略	攻击封印无效化
增鬼香 Lv1	刀足轻篇 今庄宝物库	鬼力等级上升(小)
增鬼香 Lv2	ゼロ篇 幻梦空间制霸	鬼力等级上升(中)
增鬼香 Lv3	みのおやじ 100 胜利魂	鬼力等级上升(大)
青龙の书	VeryHard 难度通关	一闪成为一击必杀
白虎の书	Hard 以上 双鬼武者同时击破	一闪威力上升 50%·受付时间 2 倍
朱雀の书	みのおやじ 200 胜利魂	一闪受付时间 3 倍
玄武の书	魂总吸收量 20000	封印一闪封印
药草	みのおやじ	3 胜利魂 体力 40 点回复/最大值 100
丸药	みのおやじ	6 胜利魂 体力 80 点回复/最大值 100
秘药	みのおやじ	10 胜利魂 体力全回复/最大值 100
身代りの木札	みのおやじ	15 胜利魂 体力为 0 自动回复/最大值 100
力石	みのおやじ	30 胜利魂·各处 体力最大值上升/全个

鬼评论

因为爱，所以爱

正当弱不禁风的枫被玛塞拉斯战斗型的刀气击飞还没着陆就被玛塞拉斯速度型的旋风卷起抛向刚刚吸取了一颗雷属性战术壳的玛塞拉斯最初型时，一直坐在我身边看着我不断被前幻魔鬼武者三人众轰得一再仆街的电玩店BOSS突然发问："为什么这个游戏叫《无赖传》？"。我一边作龇牙咧嘴状狂点×键尽我可能地缩短枫与那颗漂浮在空中的小红球的距离一边不假思索地从齿缝唇间艰难地挤出答案："因为无赖，所以无赖。"

没错！在这个外传性质的游戏里，前两作试图竭力渲染的真剑胜负一击必杀的氛围荡然无存，当你神情肃穆举剑齐眉欲将来犯之敌尽数斩杀的时候，却不得不惊诧地发现早已被数名吸收了战术壳魂的敌人重重包围背腹受敌，不远处还有几个正在蓄力，随时有施放刀气的可能。此外弓箭手和铁炮兵也没有闲着，正在将你锁定。纵使你思路再清晰战术再明确技术再精湛操作再娴熟，试问此情此景你如何能够从容面对。一边耐心地跟近在眼前的敌人周旋等待发动"一闪"的最佳时机，一边还躲避不断从远处飞来的旋风火焰落雷陨石箭矢弹丸飞镖手里剑？

在这种恶劣的形势下，玩家除了边叫嚣着"尔虞我诈"这一千古名言边在四条战线间上窜下跳见魂就吸见道具就捡见杂兵就砍见BOSS就闪之外还能有其它应对之策可供选择吗？曾经有朋友向我抱怨《无赖传》一闪发动的难度大幅上升，往往一轮剧情模式下来一闪回数屈指可数，是不是因为本作的一闪判定沿用的是《鬼武者》的标准，所以判定要求相对《幻魔鬼武者》和《鬼武者2》更加严格？我当时就对这种论调致以毫无保留的鄙视。试问面对着外型与前作相同但无论是物理攻击还是魔法辅助都越发丰富的敌人，还是坚持以先前积累的经验来应对，简直就和长筱合战中面对拒马栅和三段连射铁炮发起冲锋的武田赤备一般可悲可笑可气可叹。所以每当有玩友在论坛高呼："惟有一闪才是鬼武者的精髓！"的时候，我总是当头一盆冷水泼将下去："现在已经不是冷兵器可以决定战斗胜负的时代了！"你一闪技术再好，但总得要近身以后才能发动吧。我就是不给你机会跳贴面舞，我跑我跳我剑气扫，让你疲于奔命自顾不暇，再加上镜头自动拉近扯远，搞得你头晕脑涨眼花缭乱，看你怎么见切如何弹返！更何况我还有能够封印一闪的玄武之书，你目押再精确，没有一闪判定，你又能奈我何？

于是我们在玩《无赖传》时很有必要将原本适用于正统前作的口号修正一下："然则，惟有贱招才是无赖传的精髓呀！"

上兵伐谋

早在《无赖传》发售前我就对玛塞拉斯这名角色垂涎三尺了：厚重的长刀，象征着犀利的攻击；宽阔的盾牌，暗示着坚韧的防御；强健的体魄，分明就是力石累加的结果呀！所以游戏一入手我就迫不及待地选择了玛塞拉斯进入剧情模式，而他随后的表现亦没有令我失望，当等级提升MAX并转职为玛塞拉斯速度型时，攻击力仅次于幻魔王信长，远超剑圣宫本武藏和战国猛将前田庆次，双鬼武者和幻魔界最强剑士更是不值一提。鬼力略逊，然亦足以傲视群雄，惟独防御实在是令人难以满意，不管装备何种武器切换何种形态，其数值始终在中上游徘徊。倘若只是玛塞拉斯速度型的防御低下倒也罢了，毕竟鱼与熊掌二者不可兼得，惟有舍重装防御而取其高机动性。但是身披厚甲的最初型和专为近身战而再调制的战斗型的防御力依然不见增涨，这就颇令人不解了。那两面盾牌简直可以说是形同虚设。即便如此，玛塞拉斯的实力还是相当强劲了，以至于在对战模式中成为当之无愧的主力，接连将ROCKMAN，武藏，小次郎击败，要不是后来发现小次郎的蓄力突刺三连击+ROCKMAN的场地更容易获胜，恐怕到最后连幻魔王也得由他亲自操刀。

然而就算是这等初始角色中的最强者，在NORMAL难度面对双鬼武者的时候亦被轰至仆街：吸魂抢不赢，防御被围殴，轴移挨镖扎，硬砍遭一闪。到最后只好边蓄力边轴移，逮到机会就跳到敌人身后捅一刀，然后跑路，耐心等待下一次攻击机会，之所以舍远求近，一是怕刀气射程有限，打不着敌人不说还浪费蓄力时间，二是怕刀气被对方防住，就算想利用对方陷入硬直这一时机追击，亦会因为距离遥远而在半道上坐观敌人回复。更何况"千里奔袭，必蹶上将军"，谁能保证我在全力冲刺不会从身后飞来几支手里剑？

而蓄力突刺即便是被对方防住，就算我方会因此陷入防御不能的窘境，但是对方也不见得就能行动自如了，两相抵消，不亏亦不赚，风险相对而言降低不少。我就曾用此"一击即退"法配合小次郎的蓄力突刺三连击在幻梦空间改第20层完胜玛塞拉斯三人众，虽然在那期间一直被前任鬼武者们的抢逼围战术压制得惶惶如丧家之犬，但这并不影响滴血不减的我不慌不忙地吸光漂浮在整个第20层的魂魄后携带着上百颗胜利魂和小次郎专属最强武器满载而归。

由此可见，纵使个人综合素质出类拔萃，在不考虑谋略和战术的情况下，妄图依靠蛮力强行击破敌人的联合舰队，即便最后能够险中求胜，其效果亦是事倍功半。正所谓"上兵伐谋，其次伐交，其下攻城"，如果能针对敌人的弱点避其锋芒攻其不备的话，那胜算显然要大得多。也许这种战术多少有违《鬼武者》系列一贯热血豪迈激情洋溢的传统，但是别忘了，这可是款名为《无赖传》的游戏啊。

工欲善其技

然而，虽然连幻魔王信长这等强敌我们亦可利用"一击即退"法使其窝囊且郁闷地败北，但是如果没有强力武器对伤害值提供保障的话，那我们不知要蓄多少次力，用多少次"一击即退"法才能击败信长。而且还要保证在这期间不被信长那把带有体力吸收属性的幻魔刀砍到，或者宝箱里能回复体力的黄魂或宝石不被其抢到。但是如果我们拥有大幅提升攻击力或者鬼力的武器，那么自然也就可以凭借连斩+足蹴的无赖连招或者不断从宝箱中漂出的战术壳以及散落在战场四处的魔法石将其快速击破，而无须边蓄力边轴移地耐心等待进攻时机了。毕竟无论从何种角度来看，主动权掌握在自己手里总不是件坏事吧。不然在《群龙之首》里战神关七也不会在雷电闪烁风雨交集的南京古城墙畔声嘶力竭地高喊"我命由我不由人"了。

其实武器的搜集也没什么好谈的，如果是人类角色的话，每个人把NORMAL难度的剧情模式通一遍顺便把两个幻梦空间搜刮一通就差不多，个别入手条件比较BT的照着攻略打也没什么难度，比起《真三国无双》系列的武器收集来不知要轻松多少，特别是宫本武藏这个家伙，只要把明智左马介和柳生十兵卫的武器收集齐了，那家伙一出场就有好几把武器了。除开初期装备的双刀不说，还有雷电（雷斩刀+舞雷刀），爆炎（炎龙剑+烈火剑），凉风（真·旋风丸+真·疾风刀），地狱极乐丸（昆沙门剑+圣剑），此外还有此人的最强武器：双手光剑！乍一看，不知情的还以为这位仁兄是在COSPLAY《Star Wars: Episode I – The Phantom Menace》里的那个大花脸呢。

与武藏情况类似的还有风魔小太郎，同是双手持武器的他可以将自己在幻梦空间获得的两套武器与枫的反鬼小太刀相结合，从而重新拼装出两套武器，其武器性能亦随之改变。此外同样不劳而获的还有柳生十兵卫，佐佐木小次郎等人，只要左马介能够到达幻梦空间第20层以后再平安归来，他俩就可拿着攻击力+2防御力+1的昆沙门剑横扫幻魔界了。如果杂兵能从幻梦空间改顺利取出青色光剑，那么左马介和小次郎亦可凭此利器在一周目时进出幻梦空间如入无人之境，然后再用那数十红魂将自身等级提升至LV3，随后即可秒杀幻魔王了。

至于幻魔方嘛，看似简单，毕竟每名角色的武器都不多，特别是祖祖多玛，算上初期装备也不过两把武器，一周目时就达成全武器制霸了，其他角色的大多数武器也都出人意料地轻松获得了。但没想到稻船老师偏偏在最不起眼处小耍了大家一回，谁也没想到那家伙竟然会把鬼玄武的宝物库设置为两层，结果很多玩家，包括我在内，在第一层拿到道具以后就兴高采烈地走了，全然没有想到下面还有宝物，甚是令人恼火。不过几个高人气幻魔，比如玛塞拉斯，幻魔界最强剑士，幻魔王信长等人的强力武器还是很容易入手的。因为我现在还没去拿信长的"幻魔刀 敦盛"，所以无法确定此君之前在剧情模式通关时获得的那把赤色光剑是否便是其最强武器。

球，不是这么踢滴

由于我家离本市到货最早的那家电玩店相距较远，所以就算我打电话至BOSS处获知新作到货的信息随后立即跳上公车直奔电玩店而去，当我赶到时也许那些入手游戏较早的玩家已经排在柜台前等着退货了。

比如这次的《无赖传》，我刚试完游戏封好包装正准备回家就有玩友打电话给我："《无赖传》这个游戏不好玩，我打了半小时，找不到以前玩《鬼武者》的感觉，于是就拿去退掉了。"我当时没吭声，因为我对这个游戏还不了解，没有调查研究就没有发言权，所以随便找了个其它话题将人民矛盾的焦点转移了。后来拿起手柄一口气玩了四个小时以后才知道我那位朋友为何不喜欢这个游戏了。

因为他对"《鬼武者》的感觉"这一概念的理解截然不同。他是典型地那类喜欢振臂高呼"惟有一闪才是鬼武者的精髓！"的系统向玩家，而我却是一看到左马介和十兵卫并肩而立就激动不已的剧情向玩家。而《无赖传》恰巧又属于那种FANS向的游戏，这一点从剧情模式中加入的大量剧情即可看出。因为通常沉迷于一闪和走位的玩家是不会有兴趣对玛塞拉斯和前田庆次的前世今生有兴趣刨根问底的，他们对幻魔出招节奏的兴趣远大于主角群之间交流时的语言表情动作等诸多细节。所以当我看到网上如潮恶评的时候，亦只能摇头叹息：球，不是这么踢滴。

GOLF

G——代表绿色(GREEN)。绿色是大自然的主色,在绿意浓浓的大自然环境中打高尔夫球是回归自然,享受自然的表现。

O——代表氧气(OXYGEN)。氧气是人类生命中不可缺少的元素之一,有绿色植物的地方就有氧气,生命也会因此而充满生机,朝气蓬勃。

L——代表阳光(LIGHT)。阳光是一切生命的开始,沐浴阳光就是享受生命。

F——代表友谊(FRIENDSHIP)。高尔夫球运动的魅力所在,在打球的过程中遵守高尔夫的礼貌和礼仪,在比赛中建立高尚的人际关系。

大众高尔夫历代回顾

※括号内为该作 the Best 版(PS)、MEGA HITS 版(PS2)的日期、价格。

大众高尔夫

平台:PS

发售日:1997/11/07(1999/03/25)

定价:5800 日元(2800 日元)

日本国民高尔夫游戏——**みんなの**GOLF(大众高尔夫)系列的第 1 作,确定了该系列的基本框架,其核心要素都被后续作品所继承,称得上是家用机高尔夫游戏划时代的一作(总销量达到 230 万份)。

大众高尔夫 2

平台:PS

发售日:1999/07/26(2000/07/06)

定价:5800 日元(2800 日元)

系列第 2 作,在第 1 作的基础上增加了季节、Gear(球杆、球)等新要素,球场从原来的 6 个增加到了 8 个,可使用角色也扩大到了 13 人。外貌、个性、能力各异人物再配上各种功效的 Gear,在丰富了玩法的同时还大大提高了玩家的投入感。

大众高尔夫 3

平台:PS2

发售日:2001/07/26(2002/07/18)

定价:4980 日元(3980 日元)

大众高尔夫系列登陆新平台 PS2 以后的第一作。随着硬件机能的提升,游戏画面也升级为全 3D,出色的水面反光、阴影效果等大大提高了临场感。系统方面在 2 代的基础上也有了全面加强,值得一提的是从本作开始引入的"全国大会"模式,玩者可以将自己的成绩登陆到网上,与日本全国的强者一较高下,成绩优异者还可获得豪华奖品。

大众高尔夫 On Line

平台:PS2(需 BB Unit)

发售日:2003/06/12

定价:4800 日元

大众高尔夫的网络版,系统、操作基本和 3 代相同。玩者可以在与来自日本各地的同好切磋技艺、聊天交流,还可以参加最多 100 人同时进行的真实时间比赛(**リアルタイム**大会)。但是由于种种原因,在国内无法玩到这一作。

大众高尔夫 4

平台:PS2

发售日:2003/11/27

定价:5800 日元

大众高尔夫系列的集大成之作,主要变更点为:

●球场增加到了 13 个(包括前作的部分球场),首次加入了 2 个真实存在的赛场(川奈**ホテル**G.C. 富士**コース**、富士樱**カントリークラブ**)。

●可使用角色扩大到了 34 人(前作人物、原创人物各 17 人),原创人物中还增加了老人和幼儿园儿童,从某种意义上真正做到了"老少皆宜"。此外还增加了 Cosplay 服装,娱乐性大增。

●单人模式中加入了"球场攻略度"、'特殊规则"、"上级者模式"等全新要素,大大增强了耐玩性。

上手攻略

※第 1 次进入游戏时需在标题画面选择第 1 项"はじめから"制作存档(有了存档以后则可以选择第 2 项つづきからあそぶ读取存档,另外第 3 项特典映像是"大众高尔夫 On Line"的 2 部宣传片)。

模式解说

◆大会模式(*ひとりでGolf→トーナメント*)

本作中最重要的模式,大多数隐藏要素都需要在大会模式中打开。一开始可以选择任意已出现的球场(**コース**/Course)参加大会,在大会获得名次后可获得相应的经验值。当经验值积满一条之后会出现升级考试(**ランクアップ**/Rank Up 试验),通过考试后即可升入下一级。然后一直重复以上步骤,直到升到最高级——帝王(**キング**/King)。

※在大会中必须进入前 10 名才能获得经验值。随着等级上升,同样名次可获得的经验值会越来越少,CPU 对手的实力也会随之提高。

※在大会中获得冠军的话还可以得到额外的抽奖机会(奖品都是商店中的物品,抽奖还有机会获得现阶段不能购买的物品),另外第一次打出一杆进洞时也会得到特别奖。

※升级考试都是固定球场,其中大部分还附带一些特殊规则,详细情况如下(有复数条件时必须同时满足方能通过)

大会等级：新人（ルーキー/Rookie）→练习生
球场 11 富士樱 C.C.
条件（1）总杆数（**スコア**/Score）低于+4

大会等级：练习生→日本业余（日本アマチュア/Amateur）
球场 2**アロハビーチリゾート**
条件（1）总杆数低于+1
条件（2）击中树的话+2 杆

大会等级：日本业余→世界业余（世界アマチュア）
球场 9**シルクロードクラシック**
条件（1）总杆数低于+1
条件（2）只能使用角色 Aya（**アヤ**）
合格后球场 3 "**ウエスタンバレー**C.C." 出现

大会等级：世界业余→职业（プロ/Pro）
球场 3**ウエスタンバレー**C.C.
条件（1）总杆数低于-3
条件（2）打出一次以上老鹰杆
合格后球场 10 "**ブルーラグーン**C.C." 出现

大会等级：职业→职业种子选手（シードプロ/Seed Pro）
球场 10**ブルーラグーン**C.C.
条件（1）总杆数低于±0
条件（2）落入沙坑（**バンカー**/Banker）的话+2 杆
合格后球场 4 "**バグパイプクラシック**" 出现

大会等级：职业种子选手→日本国家队（日本代表）
球场 4**バグパイプクラシック**/Back Tee/Mirror Course
条件（1）总杆数低于-3
条件（2）得分超过 2800Pts
条件（3）落入长草区（**ラフ**/Rough）的话+2 杆
合格后球场 8 "**ワイルドグリーン**C.C." 出现

大会等级：日本国家队→四大赛事选手（メジャー/Major）
球场 8**ワイルドグリーン**C.C./Back Tee
条件（1）总杆数低于-4
条件（2）只能使用角色 Suzuki（**スズキ**）
条件（3）强风
合格后球场 5 "**ユナイテッドフォレスト**G.C." 出现

大会等级：四大赛事选手→世界级球星（ワールドスター/World Star）
球场 5**ユナイテッドフォレスト**G.C./Back Tee
条件（1）总杆数低于-5
条件（2）不可以使用下旋球
合格后球场 7 "**ワンダーランド**C.C." 出现

大会等级：世界级球星→帝王（キング）
球场 7**ワンダーランド**C.C./Back Tee
条件（1）总杆数低于-6
条件（2）打出一次以上小鸟杆 Chip In

◆对战模式（ひとりでGolf→VSモード）

与 CPU 一对一单挑的模式，取胜以后就可以使用该角色（或者得到 Cosplay 服），可挑战的对手也会随之增加。对战模式的规则与大会模式不同，采取 "9 洞+各洞分别记分制"。如果这一洞的所用杆数低于对手则记为 1UP（反之则记为 1DW），UP 与 DW 互相抵消，9 洞以后 UP 一方获胜。

按照对战结束后的分数差分为 "辛胜（1UP 获胜）"、"快胜！（2UP 以上获胜）" 和 "完胜！（4UP 获胜，提前结束比赛）"，快胜或者完胜某角色后可以开启该角色的困难模式（**ハードモード**/Hard Mode），在困难模式获胜后即可得到该角色的 Cosplay 服。

キャラクターアイコンは、VSの進み具合で変化します。ノーマルモードに快勝か完勝で、ハードモードが現れます。

※在对战开始前可以选择使用代打券委托 CPU 代打，一次使用的代打券枚数越多代打 CPU 的实力就越强。
※每次输掉对战之后对手角色的 CPU 实力都会降低，另外输掉 3 次之后对手角色附加的特殊规则也会消失（仅限对战模式，对大会模式无效）。
※（人物）ドギー必须要完胜プリン后才会出现。
※对战时特殊规则的日文解释：
木に当てると+2 打：击中树的话+2 杆
バンカーで+2 打：落入沙坑的话+2 杆
ラフで+2 打：落入长草区的话+2 杆
キャラ限定：只能使用特定角色
コース変更不可：只能选择特定场地
スタンダードクラブ限定：只能使用标准球杆
みんなのクラブ限定：只能使用みんなのクラブ（等于简单输入模式）
バックスピン使用不可：不能使用下旋球
强风：强风
ポイント即决：杆数相同时按点数（Pts）定胜负

◆练习模式（ひとりでGolf→トレーニング）

可以选择已出现的场地进行练习，推荐推杆模式（**モード：パター**）。

◆迷你游戏（ひとりでGolf→ミニゲーム）

共有 3 个球场，分为 1 个短程球场（松风**ゴルフクラブ**）和 2 个推杆高尔夫球场（**パットゴルフ**/Pat Golf）。短程球场共有 9 个洞，每个洞都是能 1 杆上果岭（**グリーン**/Green）的 Par3，可以用来练习一杆进洞。

推杆高尔夫的规则比较特殊，它采用的是距离计分制，球滚动的距离越长分数就越高（最高 1 杆 50 分，第 2 杆最高 5 分）。推杆高尔夫上级需要在初级获得 100 分以上后才会出现。

◆全国大会（ひとりでGolf→全国大会）

要参加全国大会必须输入相应的参加密码（参加**パスワード**），获得参赛密码的条件是登陆大众高尔夫官方网站 http://www.mingol.net 并注册成为其会员（免费）。

◆商店（ショップ/Shop）

在商店中可以购买球杆、球、球场、Cosplay 服、球童和一些特殊物品。一开始只有少量商品，随着大会等级的提高可购买的商品也会逐渐增加。部分商品解释：

球杆类

球杆按性能优劣分为二级、一级、特级，不拥有下级球杆的话同种类的上级球杆不会出现。
ビギナーズクラブ（初期拥有）：Impact↑，Power↓
みんなのクラブ（初期拥有）：简单输入（**かんたん**入力）模式，Power 大幅度↓
ビッグエアークラブ：Power↑，Impact↓
ピンホールクラブ：Control↑，Impact↓
ターボスピンクラブ：Spin（上下方向）↑，Impact↓
インフィニティ：Impact 以外全能力小幅度↑，Impact↓
100t**ハンマー**：Power 大幅度↑，Power 以外全能力↓

球类

ビギナーズボール、**ビッグエアーボール**、**ピンホールボール**、**ターボスピンボール**、**インフィニティ**和同名的球杆特征相似，但是对性能的影响程度较小。
ストレートボール：使某些角色特有的侧旋弧度消失，但是不影响手动输入的侧旋。
サイドスピンボール：Spin（左右方向）↑，Impact↓

胶囊（カプセル）

购买胶囊以后可以使特定球场内出现小动物等特殊要素（对游戏影响不大）。

其他(その他)
壁纸セット1、2:增加壁纸的种类
みんなのCD/音乐篇:可以在 Option 中选听游戏音乐
みんなのCD/ボイス篇: 可以在 Option 中选听角色配音
色物ルール:在多人模式中增加特殊规则
野次の素:在多人模式中增加当他人击球时可发出的声音种类
声变わりの素:可以控制在多人在模式中当他人击球时发出的声音大小
落下地点グリッド:在球的落点也像果岭一样显示地形高低(红色高,蓝色低)
VTR 增设:增加可记录录像的容量
追加カメラ:增加各种视角
秘密の里技一~五: 各种小秘技，购买后要在 "データ→アイテム→その他" 中才能看到
追加メニューキャラ(アヤ、ガルーダ、ニーナ):增加主菜单向导,可在 Option 中选择
NEW 代打券:可在对战模式中使用,委托 CPU 代打

操作解说

键位(准备击球时)
十字键=调整击球方向
L1、R1=更换球杆
L2=球落下点视角
L3(左摇杆)=调整视角
R3(右摇杆)=调整视角(缩放)
Start=切换俯瞰视角
Select=Round 数据
○=确定击球、确定力量(游标左移时)、确定 Impact(游标右移时)
□=切换 Power Mode/Full Mode、更换球杆

※一般击球需要按 3 次○,第一次确定球杆和方向(游标开始移动),第 2 次确定力度(游标左移时),第 3 次确定 Impact(游标右移时)。在确定 Impact 时必须使游标停在规定的粉红色区域(Impact Zone)上方才算成功,另外如果游标恰好停在 Impact Zone 正中会出现音符记号,这被称为 Just Impact,有部分特殊技巧需要按到 Just Impact 才算成功。

※Impact Zone 的长度由角色固有的 Impact 能力值和所选用的特殊球杆决定。同等情况下使用的球杆射程越长 Impact Zone 就越短,另外球处在长草区、沙坑等区域时也会令 Impact Zone 变短,这时可以选择射程较短的球杆以提高 Impact Zone 的长度。

※如果选择球杆みんなのクラブ的话,普通击球会变得和推杆一样只需要按 2 次○，使击球不可能出现失误。这样做的缺点是减少了人物的 Power,同时无法使用一些需要 Just Impact 才会出现的特殊技巧。另外在比赛开始前选择"かんたん入力"的话可以强迫全部参赛角色都使用"みんなのクラブ"。

※Power Mode 可以提升 10y 的飞行距离,Full Mode 可提升的飞行距离不定(也可能低于 10y,不推荐使用)。Power Mode 和 Full Mode 在一次比赛中有使用次数限制,使用次数与该角色的 Power 和爱着度有关。

操作(球运行中)
×=Skip,可 Replay
△=Skip,显示球实际运行路线,不可 Replay

操作(击球完成后)
□=Replay

操作(球进洞后)
L1=手动录像
□=Replay
○=进入下一洞

特殊操作

●对击球力量的微调:在确定 Impact 时可以改用×或△决定来对击球力量进行微调。×=略微减少力量,△=略微增加力量。

●侧旋球(サイド スピン/Side Spin):按住十字键←或→确定 Impact,击球后球会绕弧线(按←即向左拐)飞向落点。可用于绕过眼前或者落点前的障碍物。

●超侧旋球(スーパーサイド スピン/Super Side Spin):侧旋球的强化版,球拐的弧线更大。方法是按反方向确定力量,然后按住十字键←或→确定 Impact(例如想向右拐的话就先按住←再按住→),但是超侧旋球必须按出 Just Impact(出现音符)才能成立,普通 Impact 就是一般的侧旋球。

●上旋球、下旋球(トップスピン/Top Spin、バックスピン/Back Spin): 按住十字键↑(上旋球)或↓(下旋球)确定 Impact。上旋球飞行弧度低,受风向影响小，弹地后移动距离较远;下旋球飞行弧度高,受风向影响大，弹地后移动距离较近(使用高弧度球杆的话落地后会回滚)。一般在上果岭时采用下旋球会比较稳定,还可以越过落点前的障碍物。

●超上旋球、超下旋球(スーパートップスピン/Super Top Spin、スーパーバックスピン/ Super Back Spin):与以上的超侧旋球同理,例如按住↑确定力量、按住↓确定 Impact 是超下旋球。另外超上旋球击中旗杆时球会沿着旗杆垂直上升后下落,Chip In 的几率很高，这被成为ライジングボール(Rising Ball);超下旋球击中旗杆落地后会往洞的方向回滚,这被称为ホーミングボール(Homing Ball)。和超侧旋一样,超上旋球/超下旋球也必须按出 Just Impact 才能成立。

●特级下旋球(ウルトラバックスピン/ Ultra Back Spin):按住十字键↑确定力量,在确定 Impact 时同时强按十字键↓和○(按十字键相反方向为特级上旋球)。使用特级下旋球的话就算是 1W(弧度低/飞行距离远)打出的球落地后也会回滚,同样需要 Just Impact 才能成功。

●骷髅 Shot (ドクロショット): 确定 Impact 时使游标恰好停在 Impact Zone 两边的黑槽上，左边的黑槽是超高弧度球(比特级下旋球更高),右边的黑槽则是超低弧度。另外按住十字键↓确定力量，在确定 Impact 时同时按十字键↓和○的话同样可以使出超高弧度的骷髅 Shot (按十字键相反方向为特级上旋球超低弧度),这种输入法要来得更稳定,当然这必须要是 Just Impact 才能成立。

●旋转推杆(クルクルパット):在推杆时用特定的力度决定会出现音符,这时如果球擦过球洞的话会围着洞边沿绕圈后进洞。

※侧旋球和上/下旋球可以组合使用，不过超侧旋球+超上/下旋球不成立,至多只能做到侧旋球+超上/下旋球或超侧旋球+上/下旋球(例如按住十字键←确定力量，按住十字键→和↓确定 Impact 可以使出超级右旋+下旋球)。

其他要素

●**爱着度**: 只要使用同一个角色多进行比赛就能提高该角色的爱着度,爱着度提高以后该角色可使用的服装颜色、Power Mode 的最大使用次数就会增加,同时还可以模仿其他角色的动作(在球进洞后按 L2,或在 Replay 时按左摇杆方向)。球童的爱着度提高以后只能增加服装颜色,另外ピポサル只有一种颜色。

●**球场攻略度**:在大会模式中任意球场的任意一个洞第一次打出 Birdie 就

能获得一个★，当在一个球场的★超过 10 个就会出现该球场的**ミラーコース**（Mirror Course/左右相反），★超过 15 个出现**バックティ**（Back Tee/第一杆位置挪后），在**バックティ**获得 15 个★以后可开启上级者模式。

附录 1：大众高尔夫 4 用语解说

高尔夫用语

Round（**ラウンド**）：回合，一般指完成全部洞。

Hole（**ホール**）：洞，另外洞上插的旗杆称为 Pin（**ピン**），球进洞称为 Hole Out（**ホールアウト**）。

Par（**パー**）：每个洞规定的标准杆数，也可以指一个球场的总标准杆数（标准球场是 18H 72Par）。例如：Par4=标准杆数为 4 杆。

Bogey（**ボギー**）：高于标准杆 1 杆，另外高于标准杆 2 杆是 Double Bogey（**ダブルボギー**），高于标准杆 3 杆是 Tripple Bogey（**トリプルボギー**），再往后以"+N"（N=数字）表示，例如：高于标准杆 5 杆写作+5。

Birdie（**バーディ**）：小鸟杆，即低于标准杆 1 杆。

Eagle（**イーグル**）：老鹰杆，即低于标准杆 2 杆。

Albtros（**アルバトロス**）：双鹰杆，低于标准杆 3 杆（实际上比一杆进洞还要困难）。

Hole In One（**ホールインワン**）：一杆进洞。

Approach（**アプローチ**）：上果岭的一打。

Chip In（**チップイン**）：Approach 直接进洞（不经过推杆）。

Even（**イーブン**）：同分。

Caddie（**キャディ**）：球童。

Club（**クラブ**）：球杆。

Fairway（**フェアウエイ**）：球道。

Green（**グリーン**）：果岭，洞周围的草地部分。

Banker（**バンカー**）：沙坑。

Rouge（**ラフ**）：长草区。

OB：禁止击打区域，球落入 OB 的话+2 杆，并从前一杆的位置开始。

Water Hazard（**ウォーターハザード**）：落水。+1 杆并从落水处距果岭较远的一侧开始。

Tee（**ティ**）：每个洞的初始地点。

Back Tee（**バックティ**）：初始地点比 Regular Tee/**レギュラーティ**靠后，难度较高。

Unplayable（**アンプレイアブル**）：无法进行击打。在游戏中出现 Unplayable 时按 Start 可以回到 Tee 重来，但是杆数累积计算。

角色基本能力部分

飞距离：在平地、无风时最大力击球后从击球点到球停止点的距离，可以理解为力量/射程，能力越高（S>E）力量越大。这项比较强的角色易于在 Par5 的 H 打出 2on（2 杆上果岭）。

コントロール(Control)：对球的控制力，成功击球（未出现"！"或骷髅符号）时的误差，能力越高（S>E）误差越小。

インパクト(Impact)：击球的稳定性，能力越高（S>E）Impact Zone 就越长、击球就越简单。

スピン(Spin)：击球的旋转力，在施加旋转时球的旋转幅度，能力越高（S>E）球的旋转幅度就越大。

弹道：角色固有的击球弧度，弧度高受风影响大，弧度低容易被障碍物阻碍。

角色特殊能力部分

とくい/にがて（得意/苦手）：擅长/不擅长

パワー、コントロール、インパクト、スピン：パワー（Power）=力量=飞距离，其他几项同上一栏相同。

アプローチ（Approach）：不擅长此项的话无法使用**ウルトラアプローチモード**（Ultra Approach Mode），也就是说无法对击球角度进行极细微的调整。

ラフ、バンカー（Rough/Banker）：对长草区和沙坑的适应性，不擅长的话在以上区域的击球稳定性（Impact）会下降很多，擅长的话则影响不大。

まげ：使用侧旋球时侧拐弧线的幅度，（弧线幅度）擅长>不擅长

个人记录部分

ベストスコア（Best Score）：最低杆数。

ベストポイント（Best Points）：最高分数。

ロングパット（Long Pat）：最远的推杆成功距离。

ロングチップイン（Long Chip In）：最远的 Chip In 成功距离。

ベストドライブ（Best Drive）：（第 1 杆）最远飞行距离。

フェアウエイキープ（Fairway Keep）：第 1 杆进入球道的成功率。

パーオンキープ（Par On Keep）：低于标准杆 2 杆上果岭的成功率（例如在 Par4 第 2 杆上果岭）。

ジャストインパクト（Just Impact）：Just Impact 的成功率。

平均**ニアピン**（Near Pin）：Par On Keep 时离洞距离的平均值。

附录 2：密码一览（在オプション→パスワード中输入）

输入左列的密码后右列的物品会在商店里出现：

球杆类、球类

ぬえあらやふ	ビッグエアークラブ	あみめこすせ	インフィニティクラブ特级品
きるえたりと	ビッグエアークラブ1级品	かるぬへぬひ	100tハンマー
さてまのらむ	ビッグエアークラブ特级品	ろゆことらぬ	100tハンマー1级品
ひにひのれれ	ピンホールクラブ	ありひくへこ	100tハンマー特级品
わんはもへよ	ピンホールクラブ1级品	めへのぬにあ	ビギナーズボール
そねひかゆり	ピンホールクラブ特级品	やてこねいへ	ビッグエアーボール
ちらくわかせ	ターボスピンクラブ1级品	めねつめひめ	ピンホールボール
てんたふえろ	ターボスピンクラブ特级品	みゆえぬぬよ	ターボスピンボール
ろほとたいめ	インフィニティクラブ	てぬとたをて	インフィニティボール
うんわなはる	インフィニティクラブ1级品	めやぬはのぬ	サイドスピンボール

球场类

ろぬつてえゆ	アロハビーチリゾート	んふよのくむ	ワンダーランドC.C.
あせひみひう	ウエスタンバレーC.C.	けほまとよい	ワイルドグリーンC.C.
まくめまなほ	バグパイプクラシック	はひけれとゆ	シルクロードクラシック
えれつてしら	ユナイテッドフォレストG.C.	のおらねせつ	ブルーラグーンC.C.

球童类

やそゆめさへ	球童ゆみっぺ	かつここよへ	球童プッチ
あおれれこや	球童オジー	きせんけよに	球童おばあ
にいおもろま	球童サンディ	れむもせりう	球童ピポサル
そもつなちめ	球童ガンテツ		

胶囊类

ようまみやみ	カプセル01	たこしさふや	カプセル07
ひやはあうき	カプセル02	ぬせろえねち	カプセル08
れよにやのれ	カプセル03	うきつさきは	カプセル09
ちむなひをけ	カプセル04	ゆりきつちは	カプセル10
つけゆろささ	カプセル05	ねゆるみもて	カプセル11
てさみふそう	カプセル06		

其他物品

ぬのまひつり	壁纸セット2	いつろなさか	リプレイ追加カメラA
へきうときひ	みんなのCD/音乐篇	ゆはをうろに	リプレイ追加カメラB
きおすまらへ	みんなのCD/ボイス篇	ふねをなんま	リプレイ追加カメラC
はゆいとほた	色物ルール	さふなえさせ	ガッツポーズ追加カメラ
ろさせほらお	野次の素	むらとはまわ	アドレス追加カメラ
そろむけぬと	声变わりの素	ふとうへてと	追加メニューキャラ「アヤ」
ぬあちとはわ	落下地点グリッド	りねらやあせ	追加メニューキャラ「ガルーダ」
くそりほねほ	VTR 增设	ろやりけかよ	追加メニューキャラ「ニーナ」

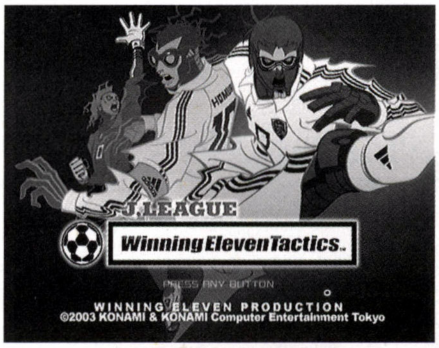
爱着度方面

ふらわもせし	アヤ的爱着度上升	へんさほけの	ベイダー的爱着度上升
そさむせよゆ	カズマ的爱着度上升	れものめちや	ナナコ的爱着度上升
ささるかむく	プリン的爱着度上升	つゆれれかち	ゴンゾウ的爱着度上升
しにやにそめ	ムサシ的爱着度上升	そににたなむ	シャーク的爱着度上升
せわるにれわ	サクラ的爱着度上升	ふそんとくく	グロリア的爱着度上升
ひをてすやへ	ガルーダ的爱着度上升	なんさゆきせ	リン的爱着度上升
つつみふつさ	ブロンソン的爱着度上升	ますやつみく	ローズ的爱着度上升
とのちちりや	ドギー的爱着度上升	るえいなけま	マリ的爱着度上升
けへてへてか	マリオン的爱着度上升	ときもらよや	アイミ的爱着度上升
あこしわくん	ファルコン的爱着度上升	すもまよやた	ゆみっぺ的爱着度上升
りおするめみ	ニーナ的爱着度上升	すふへしさに	ショーン的爱着度上升
とめんせのし	Z 的爱着度上升	おせよむにあ	オジー的爱着度上升
はちきつふぬ	スズキ的爱着度上升	もおりしいわ	サンディ的爱着度上升
ふそにめけわ	ヒトミ的爱着度上升	りんたまきへ	ガンテツ的爱着度上升
ともにやめふ	シルビア的爱着度上升	をてかむいい	プッチ的爱着度上升
えんわねぬれ	レイラ的爱着度上升	なへやさこな	おばあ的爱着度上升
くわはわたあ	クーガー的爱着度上升	しつみちへて	ピポサル的爱着度上升

其他方面

らよさをめさ	推杆 Golf 的上级球场	しをけをすえ	角色ナナコ的 Cosplay 服
をつけむよほ	角色アヤ的 Cosplay 服	むこらりしく	可以与所有角色对战
きならむえし	角色カズマ的 Cosplay 服	いされたぬし	大会等级下降
らろてしうせ	角色スズキ的 Cosplay 服	やなへぬひふ	商店中部分商品打折（Reset 后效果消失）

本作以轻松娱乐见长，不失为一款在繁忙的工作之后用来消遣的好游戏，另外游戏规则简单、人物造型清爽可爱也是一大特点，强烈向所有玩家推荐本作！多达 34 个可选人物（每人均可换装衣物），N 多山清水秀的高尔夫球场，琳琅满目的道具……能够满足你任何方面的收集欲，不可不玩！



J联盟胜利11人战略版

继《FINAL FORMATION》后，KONAMI又迈开了足球经营类游戏探索的脚步，这次拿出的是KCET制作的以实况J联盟为蓝本而开发的游戏《实况J联盟战略版》。和《FINAL FORMATION》不同，该作更贴近玩家的口味，游戏在一些地方做了弱化和简化(相比与同类SEGA的创造球会系列)而把卖点放在了完全模拟的比赛，以及球员和球队班底的改进上。也就是让玩家不必操心球队以外的事务，那些被《创造球会》弄的晕头转向的朋友可以松一口气了。游戏中比赛演示完完全全是WE系列的，画面素质一流，给你的感觉就是在看一场WE7的比赛一样。电脑的AI达到了相当的高度，要知道每场比赛都是随机的，而不是象球会那样的"录象带重播"！而本作收录的队伍也达到了100支(J联盟28支，国家队40支，海外俱乐部40支)绝对的内容满满。同时游戏的友好度堪称同类游戏之冠，绝对不会让你感到太难而放弃，下面就让我带您迈进《J LEAGUE TACTICS》的第一步。

游戏一共有两个模式，SEASON模式为最基本的模式，而MATCH模式则是在J LEAGUE中选择一只队伍来和2P或者电脑对战。下面介绍以SEASON为准。

新手上路

最开始是类似与FOMATION FINAL的容姿设定(真省事，几乎照搬)。接下来就可以在D1联赛或者D2联赛一共28支队伍中任意选择一支队伍执教。每个队伍上面都有这个队伍本年的目标，根据表示队伍能力的六角形(按△键显示队伍中的队员)结合队伍的目标，谨慎选择吧。

各个数值的含义
OFS:攻击力
DEF:防守力
SPD:速度
POW:力量
TEC:技巧
STM:体力

在会见了俱乐部代表之后，终于可以选小秘了~~等好久了啊，本次的小秘都哈PP的说，不过唯一让我以外的是……这其中竟然有"一只男性"混在里面(杀!!)……这里强烈推荐外国的MM，太PP了~身材巨好的说~~

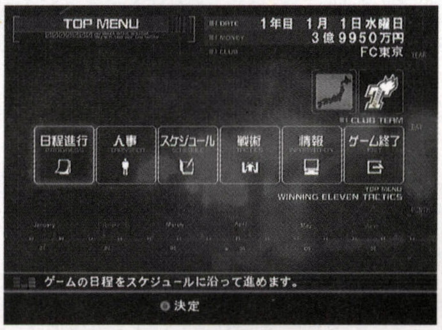
接下来就进入游戏的日程。和球会类似，秘书会在最开始和你说明这个月的日程，初始的一个月要做的就是："更新契约"和"新人获得(1日–25日)"。接下来将得到预算资金(根据选择队伍的不同，获得的资金也是不同的)，不过给过工资后就剩不了多少了。

接下来进入教练班底的选择。教练组由：教练(**コーチ**)、体能教练(**フイジカルコーチ**)、队医(**ドクター**)、球探(**スカウト**)各一名组成。不管司职什么，所有人员都包括以下能力(全中文名称)：战术理解、斗争心、体调管理、疲劳回复、怪我预防(受伤预防)、怪我治疗(受伤治疗)、搜索能力和交涉能力。这里KONAMI有偷懒的嫌疑噢，居然所有人员共用同样的能力数值?！玩家必须要仔细查看每个人的能力倾向，来为他安排合适的职位。

确定好教练组名单后就是队员的契约了。队员能力和队伍能力一样，同样用一个六边形显示基本能力，按R1键后可以显示和WE相同的完全能力表……眼花……另外用R2可以选择两名队员进行对比，这也是继承WE的友好设定。一开始所有队员都只剩下一年契约。对于年纪大，能力差的，就给他自由契约吧。对那些国脚，自然是乘机多签几年了。

确定完球员号码后就是球探报告，以后每周一会更新球探list。

游戏系统



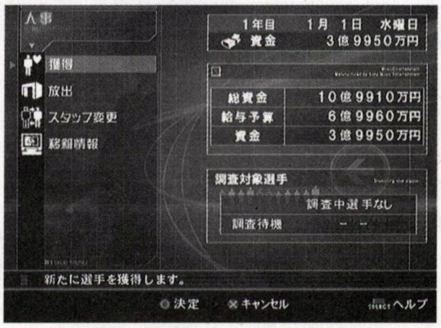
游戏的主菜单包括：日程进行、人事、**スゲジュール**(日程)、战术、情报、**ゲーム**终了6项，下面将分别进行解说。

日程进行

要注意的是，没有设定好练习项目是无法继续进行日程的。

人事

获得：获得新球员，补充球队战力的地方，有7个子项。



1.**スカウト**指示：从位置和特征两个方面选择队员。位置方面：比如可以直接选择DF，这样会包含所有的后卫类型，中后卫、边后卫等等；也可以选择DF里的某些位置，比如拖后、自由人等。各个简称所代表的位置如下面所述：GK守门员、DF后卫、CB中后卫、LIB自由人、SW清道夫、SB边后卫、MF中场、DMF防守型中场、SMF边中场、OMF进攻型中场、CMF中场中路、FW前锋、CF中锋、WF边锋。

特征方面：以选手的特点为选择的主要依据。特征列表如下所述：日本国籍重视、外国籍重视、若手重视(青年选手重视)、中坚重视(主打选手重视)、**ベテラン**(老将重视)、**オフアンス**(进攻)、**デイフアンス**(防守)、**スタミナ**(体力)、**スピード**(速度)、**パワー**(力量)、**テクニック**(技术)、**パス**(传球)、**ドリブル**(过人)、**シエート**(射门)、**ヘデイング**(头球)、**フリーキック**(任意球)、身高、左足**が**得意(左脚擅长)、右足**が**得意(右脚擅长)。

2.**スカウト**调查：选择一支队伍的一个队员，让球探挖角。可以直接看到选手的能力，十分方便！选定后球探会告诉你实行的可能性。在没有一个好的球探情况下，还是不要打明星球员的主意吧。

3.**スカウトリスト**：在**スカウト**指示里确定了需要球员的范围后，过一段时间，这里就能看到球探的候选名单了。获得球员所需的资金由移籍金和年俸组成。移籍金一次性花费，年俸则是分12个月支付。LIST名单最多可容纳10个选手。

4.移籍**リスト**：移籍选手名单。

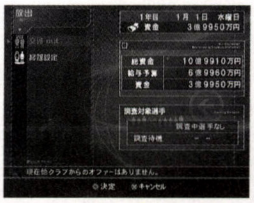
5.交涉IN：在**スカウトリスト**里确定了球员，移籍金后。这名球员就会转移到交涉IN里，这里可以变更刚才输入的移籍金或者干脆取消交涉。如果球员应允就会在一星期后进行面谈，面谈如果失败，还会询问你意见在下一周再次面谈，如果再失败则交易被取消，所以在面谈前SAVE一个吧！另外，新买的球员数值会很低，要随队比赛3周才能恢复到本来数值。

6.新人获得：获得新球员。可以直观的看到球员的年龄，进攻，防守，成长3个大体的能力，以及其希望契约金，每个能力上限为S，下限为E。一个星期内只能和一名新人进行交涉。只有等和其交涉完毕后才能进入下一轮筛选。

7.**トップチーム**升格：从预备队里选择一名球员提拔到一队来，可以看到其攻击力，守备力，成长力。需要注意的是，一旦升为一队，是无法降格到预备队的。

放出：卖掉自己球队的球员，共两项。

1.交涉OUT：类似与交涉IN，只不过是卖掉球员罢了。



2.移籍设定：包括移籍设定、自由契约和设定解除3项。移籍设定就是挂牌，设定好移籍金之后，要做的事就是等待其他队伍来买；自由契约是直接和该球员解除合同；设定解除为取消刚才做的一切设定。

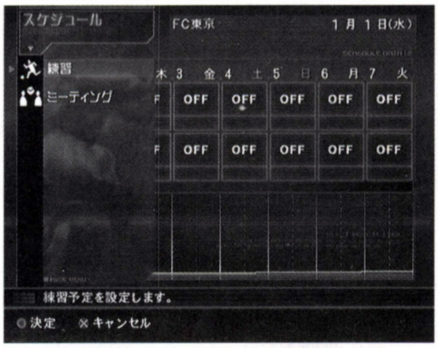
スタッフ变更：东西都很直观，一点补充，这里有个**スカウトタイプ**的设定，可以直观的看到其能力类型，包括即战力，平均的，将来性三种。

移籍情报：查看其他队伍的队员流动状况。

スゲジュール

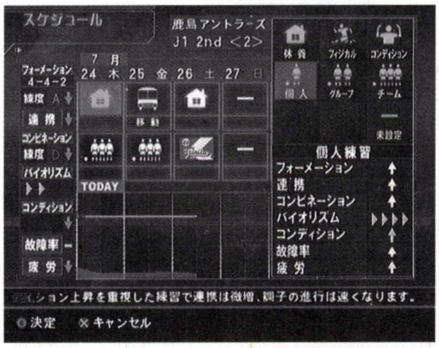
练习：可以设定从当天，到比赛前这段时间的训练内容。一天分为上午和下午两个训练段。

ミ-テイング：和个别队员谈话，及时舒缓选手不满。

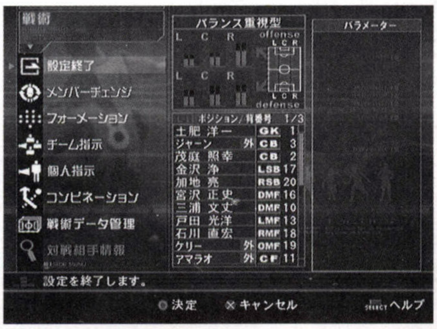


练习相关影响(见下方表格)

训练的具体数值可以参考画面下方的列表。黄色波状条即为疲劳值



战术



设定终了:结束战术设定。

メンバーチエンジ:换人,按 R2/L2 可以切换查看队伍的其他设定。

フォーメション阵型:球队阵型设定,包括下面 2 项。

1.**チエンジ**:更换阵型,阵型熟练度分为 ABCD 四级。

2.作成:编辑原创阵型。

チーム指示:球队战术指示,包括以下几种:

1.攻守**レベル**:攻守比例

2.方向:分为左/右/中央

3.**バッグライン**:后卫线

4.**カウンター**:防守反击

5.**ゾーンプレス**:中场压迫

6.**オフサイドトラップ**:越位陷阱

7.**サイドチュンジ**:转边

8.**ワンタッチパス**:一脚传球

9.**パスタープ**:传球方式,**ノーマル**(普通)、**ロング**(长传)、**ショート**(短传)

注:设定中数字代使用该战术的级别,级别越高,越偏向这种战术。

个人指示:单个球员的战术安排。

1.攻击意识

マニュアル: 手动调配攻击意识,8 方向调节可能,每个队员只能指向一个方向

デイファンス:防守队员包括后腰全部想后

パランス:防守球员全部向后 前锋向前

オフエンス:进攻队员全部向前

ノーマル:默认设置

2.守备意识

マニュアル:同进攻意识

リトリート:全员向后稳固防守

フォアチエック:进攻队员全部想前 给对手施压

ノーマル:同进攻意识

プレイスタイル:比赛风格设定。

防守球员

GK **飞びだし**:经常出击

マンマーク:盯人

ハードタックル:经常使用铲球

クリア:危险时候立即解围

オーバーラップ:后卫助攻

ロングフィード:长传到前线

中场球员

ミドルシュート:远射

ドリブル突破サイド:边路突破

ドリブル中央サイド:中央突破

クロス:传中

カバーリング:区域防守

运动量:中场十分积极的奔跑

パス出し:传机会球

ポミションチュンジ:和指定选手换位扰乱对方防守

デイファンス:防守

飞び出し:插上到威胁区域

前锋球员

ポストプレイ:在禁区控制住球,然后分球

チエイシンク:丢球后积极回抢

ヘデイング:积极头球

シュート:积极射门

キープリイヤー设定:核心球员设定。选择球员后再选择球集中在其脚下的程度,依次为:少**めるる**(少)、普通、多め(多)、**かなり**多(非常多)。

キッカー设定: 各种情况的定位球设定,S 任意球、L 长距离定位球、L 左边脚球、R 右边脚球、PK 点球。

キャプテン设定:队长设定。

コンピネーション:组合。初始有 9 种组合可选,以后每把一种组合熟练度提升到 A 就会增加一种可用组合,而总熟练度提升后,可以装备的组合也会增加。用 L/R1 切换左/中/右这 3 路,左右选择后/中/前这 3 种场合,右上有这个组合的具体数据,包括:

熟练度:熟练度

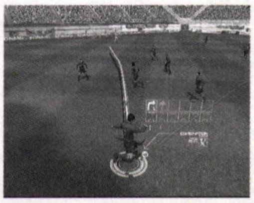
コンピネーション:组合率

チーム战术:和战术的合拍度

キープレイヤー:核心选手的参与度

フォーメーション:和阵型的合拍度

攻击方向: 配合中的攻击走向

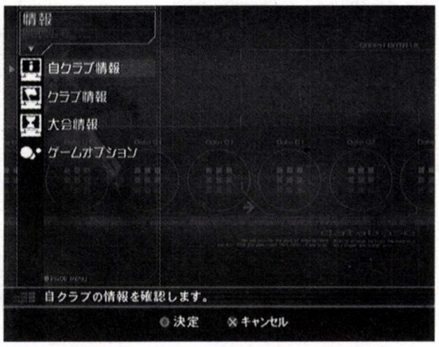


设定后, 在比赛中一旦达成条件就会一定几率出现!画面会静止,然后超 COOL 的表演就开始了。

战术**データ**管理:玩家的简单战术管理。

对战相手情报:查看对手队伍的情报。

情报



本俱乐部情报:查看自己球队的情报。

1.选手一览:可以看到俱乐部现役球员的资料,不包括卫星队

2.**スタッフ**一览:俱乐部现任 STAFF 资料

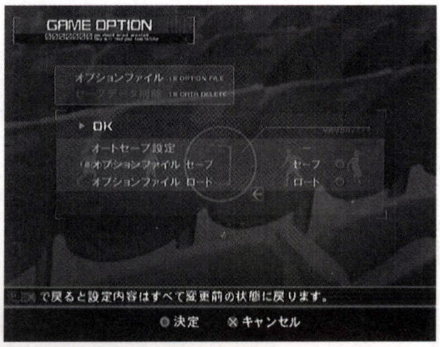
3. 监督情报: 按三角可以看到全部可达成的 30 个目标,和目前的达成情况。一些目标是十分 BT 的。

俱乐部情报:查看其他俱乐部的状况。

大会情报:查看各类比赛的相信情况。

ゲムオプション:游戏菜单设定。

ゲーム终了



セーブして终了:存档后终了

セーブせずに终了:不存档直接终了

对战**データ**作成:对战用存档作成

其他

1.每场比赛后,如果一周内有比赛就会出现对战对手的情报。教练会向你说明对手的情况,并对你目前的战术提出建议。

2.比赛后的新闻是让你了解自己和对手情况的重要依据,千万别小看。

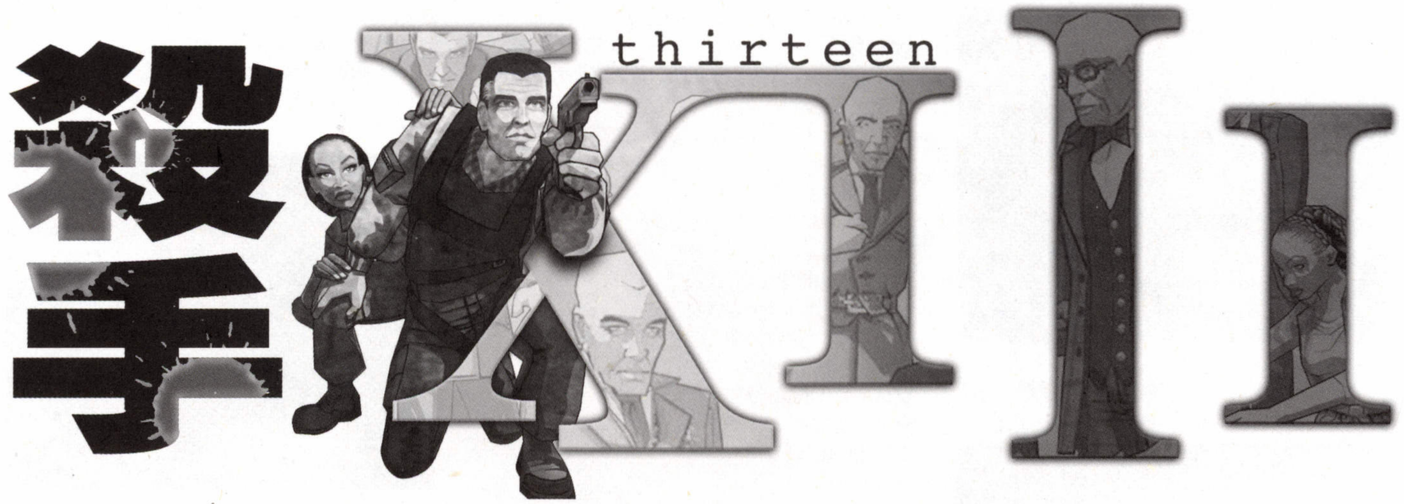
3.随时关注球探 list 和 STAFF 变更表,是让球队实力提升的根本。

4.在日程进行时候,按三角可以暂停日程,回到控制画面。该 SAVE 就 SAVE 吧,这里要赞一下 KCET,SAVE 的速度十分快,虽然也会退会开始画面,但是 SAVE 再 LOAD 一次只需要大概 5-6 秒钟,跟球会系列漫长的等待相比,这个..实在是太体贴了..不过太依赖 SL 就等于谋杀了游戏乐趣,切记。

5.各种突发事件都表错过,比如 VIP 观球,不仅能提升信任,还能得到额外奖金。平时的电视采访和寄记者问可别乱答哦...否则队员会有情绪的。

6.由于游戏中所有的情报和能力都是已知的,所以经常观察其他球队的情报和队员能力变化也是必修课之一,知己知彼的道理大家都懂。

训练项目	フォーメーション(阵型)	连携(组合)	コンビネーション(身体状态)	バイオリズム(状态)	コンデイション(受伤率)	故障率	疲劳
修养	下降	下降	下降	—	下降	不变	下降
フィジカル	下降	下降	下降	—	上升	上升	上升
コンデイション	下降	下降	下降	—	下降	不变	下降
个人	上升	上升	上升	—	上升	上升	上升
グループ	上升	上升	上升	—	上升	上升	上升
チーム	上升	上升	上升	—	上升	上升	上升



本游戏是根据当红法国同名漫画《XIII》改编而来，其中情节主要是从肯尼迪总统遇刺事件为整个游戏情节的开端，各位将在寻找自己记忆的同时一步步解开刺杀肯尼迪事件的谜团……游戏的一大亮点是：在 FPS 游戏的领域中首次使用了卡通渲染效果，相当巧妙的将漫画原作的精髓表现出来。同时在游戏中大量加入了潜入要素使向来只有冲杀拼勇的 FPS 游戏更具可玩性和吸引力！闲言碎语不多说，让咱们进入 XIII 的世界吧~

动作键除了可以装填子弹还包括以下动作：

- 搬运尸体或者被打晕的敌人
- 需要钥匙打开的门
- 可以破坏的物品
- 可以推开的门
- 可以用钥匙打开的门
- 可以使用吊钩的地方
- 可以乘坐滑锁的地方
- 可以拿取的物品
- 空手时可以击晕的人

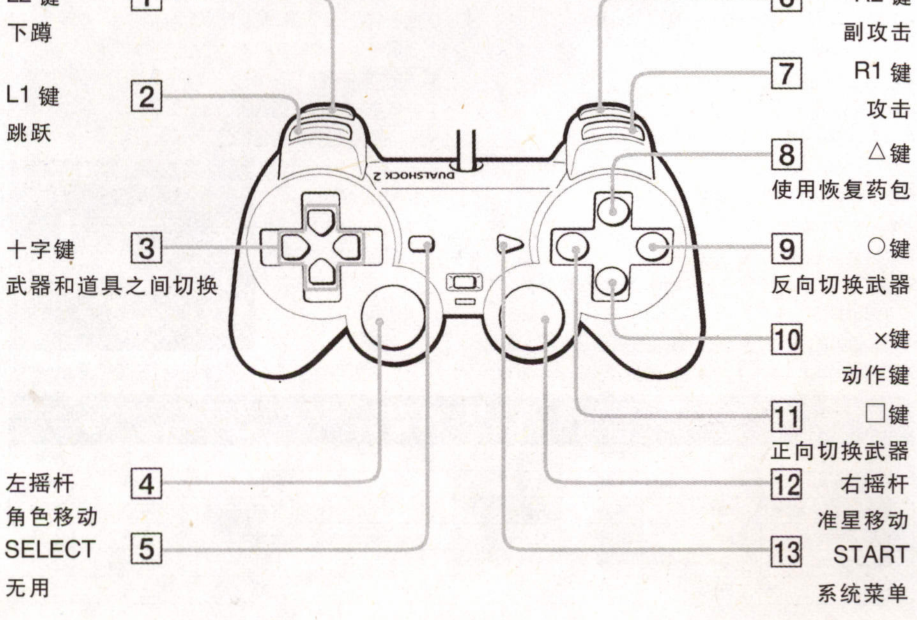
注：看到可以破坏的东西尽量破坏掉，特别是在没有路可以继续前进的时候往往通路都在这些可破坏物品的后面藏着……关于使用吊钩的地方具体操作是将吊钩装备在手上后攻击键为收绳索，下蹲为放绳索，动作键为放弃绳索。

杀手须知

1、除了剧情安排的正面火拼以外尽量不要惊动敌人，以潜入为主。
2、暗杀成功之后只要有可能就一定要把尸体藏起来，防后院失火。
3、只要放倒敌人以后就一定得以最快的速度去搜身，确保弹药量。
4、整个过程的路线并不繁琐所以但凡有岔路就进去，有意外收获。
5、若不幸被发现就一定要不计代价的将发现者放倒，见我者必死！

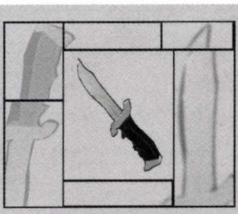
游戏的操作

本游戏是全平台游戏，在此介绍 X-BOX 版和 PS2 版的操作。



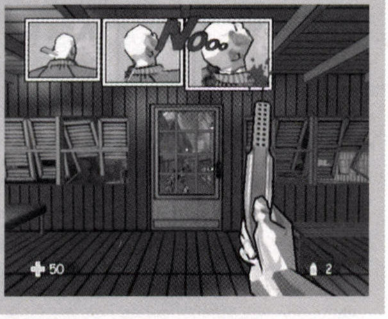
欲攻奇效 必先利器

匕首(Knife)

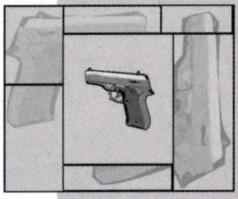


材质坚硬，做工考究的军用匕首。在游戏中最初得到的武器，一上手的初次攻击便可将本游戏的特点尽显出来！除了可以使用无声的投掷来进行酷毙的暗杀，在近身搏斗战中副攻击方式依然能体现出其特有的优越性：虽然比不上使用椅子、拖布等道具的“一击必杀”威力，但是和空手肉拳比起来确实要高效许多！

匕首的数量虽然是有限的，但是其使用价值可以说在整个游戏中是无限！在游戏中后段的室内场景中想要完美潜入的话，匕首仍然将是不二之选！因为虽然随着游戏的进行也可以找到9毫米口径手枪的消音器但是威力却达不到匕首的一击必杀的效果。



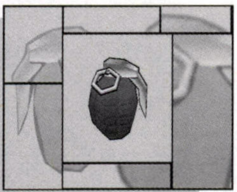
9毫米口径手枪(9mm handgun)



绝对泛用型的便携武器，最大装弹量可以达到13发。游戏中前期从绝大多数匪类敌人身上可以搜刮到的武器，所以弹药数量是无需担心的问题，可以放开手尽量用！副攻击为很威风的双枪同时左右开攻！使实用性大大提升。得到消音器后更可以与匕首相互配合进行一系列的暗杀行动。

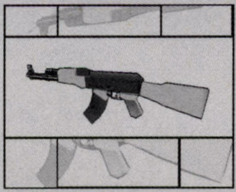
在潜入敌人基地的两关里面和十字弩、匕首三种武器合理切换使用便形成一套完美的暗杀体系！在潜艇里面的前期潜入行动就全得靠它，所以这个不起眼的武器还是相当不可忽略其作用的！

手雷(grenade)



面攻击的最佳利器之一。在本作中的操作相当的人性化，除了在使用的时候有倒计时的显示以便掌握投掷时机，在距离的把握上也相当的简单，稍稍用个两三次就可以很准确的命中目标地点。

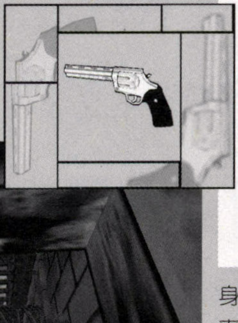
AK冲锋枪(kalash)



威力与射程并举，最大装弹数30发。第一关就可以得到的主力型武器，但是由于弹药不足所以尚未能体现出其真正的实力……

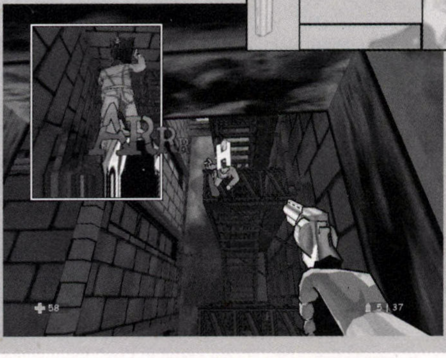
潜入敌人海边基地后期的脱出战斗、包括逃到海边后对直升机的战斗，唯一可以赖以生存、可以信任的武器！

点44式左轮手枪(44special)



无论是射程还是威力在手枪类中绝对的出类拔萃，最大装弹数6发。游戏中基本上从警方身上搜得的武器都是它。副攻击为连射，爆头率极高的技巧！

游戏初期开始就有机会入手。远近兼顾。在从FBI脱出的那一关对付从屋外袭击的火箭筒时更是填补了狙击枪瞄准慢，其他武器又射程短、威力不足的空缺。



MISSION1

从女救生员身边拾起匕首将门口杀手干掉
↓
进后屋拿到桌子上的钥匙
↓
打开刚刚干掉杀手处的门
↓
取道前行途经小码头找到一辆小卡车
↓
从杀死的敌人身上可以搜得小卡车钥匙
↓
开车过关

MISSION2

和左边柜台里的男接待员谈话
↓
随男接待员进保险库
↓
调查最后一排的指定保险柜
↓
幻觉之后从炸出的洞逃出
↓
银行保安杀不得，只可击晕
↓
出电梯后与劫匪正面开战
↓
顺劫匪进入的门下竹梯过关

MISSION3

被JONES救下后出审讯室
↓
FBI人员杀不得，只可击晕
↓
从一个被炸开的门洞脱出
↓
一路枪战直至小楼平台与JONES会合
↓
从JONES处得到吊钩并随她向楼顶前进
↓
得到狙击枪并清理掉对面敌人
↓
顺吊机下降到楼的另一边
↓
随(掩护)JONES到达直升机平台过关

MISSION4

顺着道路向军事基地前进
↓
在断路处先进左边小门仓库将通路电源接通
↓
到小岗亭推动开关接通通路
↓
从大门前方的小营房顶上使用吊钩进入通风管道
↓
进入基地大院内暗杀计划始动切记不可被发现
↓
关掉营房和岗亭里面的电源(共4个电源)
↓
去右上角的小门内爬梯上墙头
↓
进入通风管道
↓
进入基地内部后直接取道监禁室救下CARRINGTON
↓
掩护CARRINGTON冲出基地过关

MISSION5

清理光外围巡逻兵后进入缆车控制楼
↓
从楼内杀死的敌人身上搜得电子卡
↓
去空地卡车后面的小屋取得桌子上的电源接头
↓
回控制楼的控电箱接上插头并到楼顶打开缆车开关
↓
到楼下和CARRINGTON一起上缆车逃离基地

MISSION6

被导弹袭击后以最快速度狙击掉左边窗口下的敌人
↓
顺梯子到缆车顶使用吊钩降落至地面
↓
狙击掉火箭筒兵后掩护CARRINGTON向小路后退
↓
与前来接应的JONES碰头后使用重机枪干掉所有追兵
↓
上直升飞机过关

MISSION7

顺小路向河边前进干掉汽艇边的两个人
↓
取道边路来到一小木屋并看到直升机飞行的方向
↓
从往回稍走一点左边通向小河的岔路口踏冰至对岸
↓

粉碎敌人的包围圈后向小瀑布方向前进
↓
沿瀑布水帘后的小路到达对岸
↓
到达一小木屋引发剧情
↓
陷入被动的防御战坚持到干掉直升机上的敌人
↓
从后门脱出
↓
前行一小段引发剧情过关

MISSION8

跟着狱警来到洗衣房(路上小心不要靠狱警太近)
↓
干掉狱警后从杂物间的通风管道上爬行至警卫室
↓
干掉警卫得到武器并开始强行越狱
↓
从放倒的狱警身上搜得前进所需的钥匙直至监狱大院
↓
从大院的另一个门来到监狱的西半部分并从下水道脱出
↓
进入医疗区域后在电子锁的门前引发剧情
↓
回离电子门不远处的警备室干掉警卫得到电子卡
↓
到停尸间打开几个放尸体的抽屉跳上柜顶进入通风管道
↓
从手术室顶部破裂的地方跳下
↓
BOSS 战(注意拉开距离即可难度并不高)
↓
从 BOSS 身上搜得钥匙并从保险箱中取得文件
↓
打开旁边禁闭室的门救出可以打开大门的护士
↓
冲到医疗大厅左边原来进不了的门过关

MISSION9

善用吊钩和狙击枪步步推进
↓
下吊索不久可以捡到火箭筒(bazooka)
↓
通过矿道直达山的另一边
↓
全灭废弃碉堡的敌人
↓
从碉堡后的小洞离开
↓
与 JONES 接头过关

MISSION10

从海底出水口潜入敌人基地
↓
在右边的小天井等敌人走开后用吊索上去将阀门打开
↓
再次下水游至水管的一处破裂口(中途有岔路可去换气)
↓
用十字弩击毙吊桥上的巡逻兵
↓
利用吊钩和搭脚的鹰巢达到对面的洞穴
↓
从下水井口潜入敌人内部
↓
利用十字弩一路暗杀到第三个院子
↓
灰色大帐篷门口的哨兵别杀直接进入帐篷放置窃听器
↓
放置好以后直接从后门潜行出去干掉守卫
↓
待敌领导谈完话撤退后进入盗取情报文件
↓
潜入敌人军火仓库放置定时炸弹
↓
撤离仓库过关

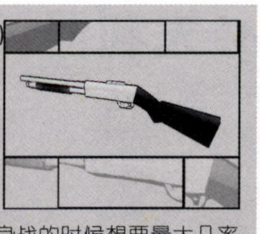
MISSION11

直接奔向大门口的重机枪用这个清扫所有敌兵
↓
沿原路向基地外围撤退
↓
回到最初的院子进行 BOSS 战(拉开距离是取胜的关键)
↓
从 BOSS 身上取得 M429 后离开基地过关

MISSION12

一路在仓库中的通风管道穿行(路线很单一)
↓
在无路可走的地方肯定有地方使用吊钩去高处找到出路
↓
最后来到潜艇停放库游水至潜艇边从入口进入潜艇
↓
不可被敌人发现多用配备消音器的 9 毫米口径手枪暗杀
↓

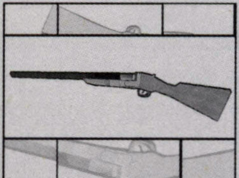
霰弹枪(shotgun)



威力与射程呈反比，近距离枪战的王道！装弹量1发。副攻击方式是用枪托攻击。在埋身战的时候想要最大几率“秒杀”敌人就只有霰弹枪可以达到这个要求的说。

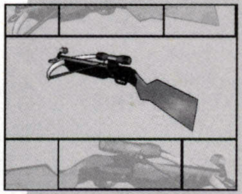
在第三关脱出FBI总部的战斗中就可以得到的强力武器，虽然装弹量比较少但若是能灵活的运用躲闪的间隙来装填子弹的话其实用性将会比游戏中的任何武器都高！同样遇到敌人使用霰弹枪的话只要闪过一次攻击后即使一把匕首也能轻松赢取胜利~！

双管猎枪(huntinggun)

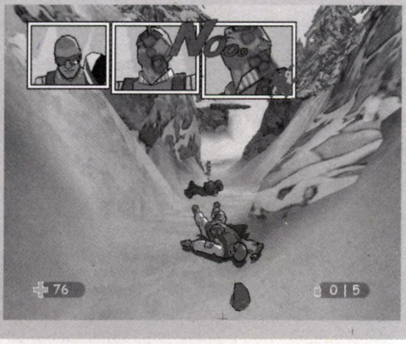


趋于霰弹枪和冲锋枪之间的中庸型武器，装弹量2发。副攻击方式为枪托攻击。只有在雪山那关出现的武器，前期点44式左轮手枪弹药不足的时候可以勉强使用一段时间。完全为了配合场景而出现的武器。

十字弩(simplecrossbow)

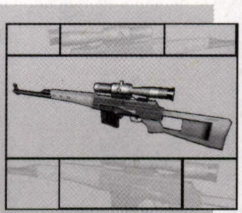


杀敌于沉默之中，暗杀真正的极意！装弹量1发。副攻击方式为调节狙击镜倍数。相对于狙击枪来说十字弩更合适于暗杀行动，悄然无声的攻击、如同死神一般安静的掠走敌人的生命。由于是专门的暗杀武器，所以装弹数只有一发的缺点并不是很明显，或者说甚至可以忽略这一点。



适合于各种场合实施暗杀行动，特别是在两次基地潜入行动中表现更为突出。紧记优先射杀的对象是以下几种：了望灯塔上面的、巡逻范围比较大的还有离报警器最近的。注意巡逻范围大的敌人要等他走到比较背眼的地方再动手，了望灯塔上的和里报警器很近的人一定要一击命中，否则……

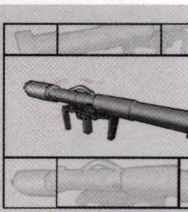
狙击枪(sniper rifle)



无需多言，远距离的王者！装弹量5发。副攻击方式为调节狙击镜倍数。通常除了远距离暗杀之外还需要和敌人的狙击手对抗，所以熟练切换焦距、勤换蹲点是想当一名优秀狙击手所必须掌握的技巧。

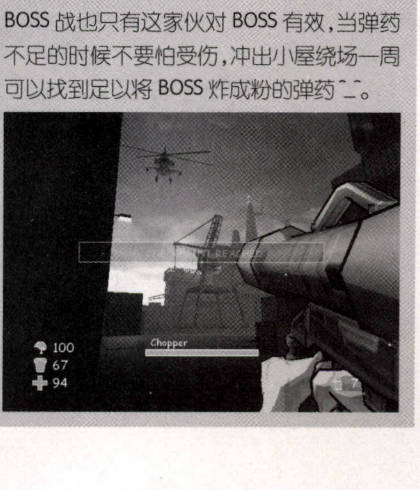
真正可以展现其实力的地方是——监狱脱出后的废山地的战斗。此关敌人用点44式左轮手枪可谓出神入化，唯有狙击枪可以与其抗衡；同时还有使火箭筒的敌人若不在远距离将其击毙，后果将是……

火箭筒(bazooka)

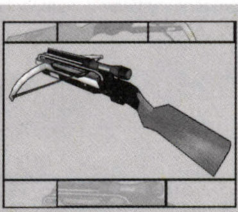


点、面皆可的大威力武器，装弹量1发。副攻击方式为用导弹弹药进行物理攻击- -b(个人怀疑是UBI制作人员的恶趣味)由于重量巨大，所以身上最多只可以带8颗备用弹药。

在山道脱出那关的后期只要舍得火箭筒基本上可以不费一丝一毫的精力就可以全灭所有来犯的敌群！游戏后期的直升机BOSS战也只有这家伙对BOSS有效，当弹药不足的时候不要怕受伤，冲出小屋绕场一周可以找到足以将BOSS炸成粉的弹药^_^。

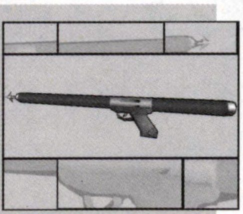


十字弩加强型(three-arrows crossbow)

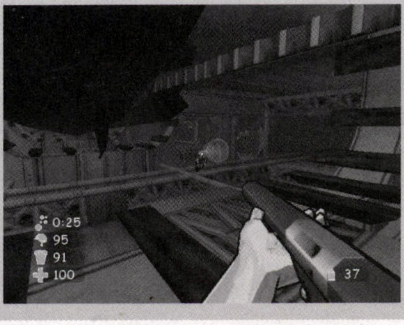


基本性能与原来的十字弩相同,最大装弹量增加到 3 发。刚入手的时候还没怎么感觉增加了装弹量的优势,到后期异教徒基地潜入的时候就可以体现出其最大的优势——同时暗杀多名敌人!成就感的提升可不是一点半点哦~!

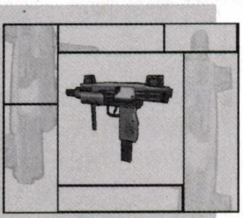
鱼枪(harpoon)



水下战斗的专用武器,最大装弹量 1 发。虽然也可以在岸上用但是射程之短、威力之小给人感觉还不如匕首来的更好(fei:都说是水下专用的了,你丫还……)。在潜艇脱出后的爆破任务中起到相当关键的作用,对敌方的潜水员几乎都是一击毙命(敌人游向你的时候都是头部在最前方,只需稍稍瞄的准一点就绝对可以"爆头")。值得一提的是在此战中潜水时间从原来的 24 秒升级到了 44 秒,可以放心的在水中"叉鱼"了^_^

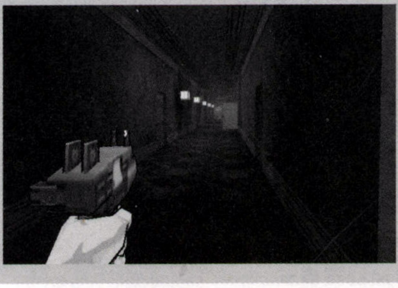


微冲(minigun)

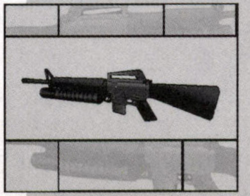


轻型冲锋枪,装弹量大,射速快。最大装弹量 32 发。副攻击方式为双枪!后座力比 AK 小,射速比手枪快这两大特点使得微冲双手开攻的实用性相当的高。

在游戏后期入手率较高的武器,只要不是特定的暗杀行动就可以完全代替 9 毫米手枪和 AK 作为主力武器!同时子弹装填的速度上也可以在游戏中所出现的武器中排的上前 3 名之内。对付 BOSS 时的牵制性也相当的不错,推荐使用度仅仅在点 44 左轮之后!

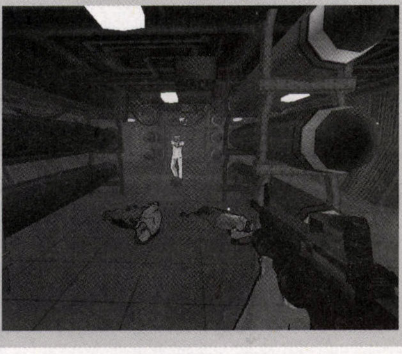


M16(assault rifle)

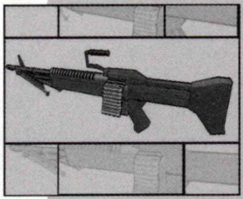


后座力小,装弹量大,射击精确度高,最大装弹量 30 发。副攻击方式为发射口径 40 毫米的榴弹炮!从游戏中期开始大量可以入手的主力型武器。

由于副攻击方式的榴弹炮威力仅次于手雷,而手雷的数量远远稀有于榴弹的数量,所以在对付 BOSS 和群体敌人的时候一般都会将 M16 作为首选武器!后座力比 AK 小这点使操作性方面比 AK 更人性许多。基本上军方敌人身上都可以搜刮到此武器的弹药。



M429(amg(submachinegun))



威力大,装弹量巨大,连射度高,最大装弹量 200 发。复攻击方式为切换连射和半自动连射。第十一关 BOSS 身上得到的重型武器。不过很可惜,在游戏中的使用机会不是很多,弹药方面也可以用"稀有"来形容……不能说是鸡肋的鸡肋……残念……

在指挥室剧情后按下麦克风开关
↓
行至船员休息室拉开门口右侧的布帘进入过关

MISSION13

一路冲杀直至鱼雷库进行 BOSS 战(很简单的一战)
↓
到艇长室找到(harpoon)和钥匙后从阀门脱出潜艇
↓
杀至大厅右侧三楼打开吊机开关
↓
跳上来回移动的集装箱后利用吊钩荡至总控制室打开通水阀门
↓
再次下水在潜艇尾部指定位置放下定时炸弹
↓
从通水阀门脱出潜艇停放库
↓
在海边仓库中的二楼推动开关可使集装箱掉下砸死一楼的敌兵
↓
来到室外进入调度楼二楼启动开关使航车吊壁砸开一个墙洞
↓
BOSS 战(导弹数量足够将其轰下)

MISSION14

以完全暗杀的行动前进至客房部走廊(尸体一定要藏好)
↓
在职员室里面取得房门钥匙
↓
进入 41 号房间后冲对面 49 房间的人使用盗听器械(准头一定要跟紧监视人)
↓
当对方跑出房间后迅速赶到配电间(41 号房斜对面)关闭电梯电源
↓
赶到电梯间与 FBI 人员回合
↓
追击嫌疑人员
↓
BOSS 战(连续两场)
↓
战后打开房门过关

MISSION15

道路很隐蔽(多为枯叶挡住路口,枯叶颜色明显有异样)注意观察
↓
前行至一圆形小水池处跳入水池潜水至院子另一端
↓
到一个没有出路的圆型小院子后从靠海的围墙沿海岸绕行一小段
↓
绕进一个大院子后行至一小教堂引发剧情
↓
从十字架背后将十字架推倒砸出暗道入口
↓
接下来的暗杀基本只有靠十字弩完成小心推进
↓
于两个对立楼层间穿梭摸索前进的道路(顺序很简单)
↓
来到有石碑的大厅后在附近小房间里面的墙壁调查可以找到石碑暗道开关"钥匙"
↓
对石碑使用"钥匙"出现暗道
↓
进入类似于溶洞区域后多用吊钩寻找出路
↓
在一个狭窄的吊钟上方目睹异教徒发言后利用吊钩挂住大钟降落下去进入类似于溶洞区域后多用吊钩寻找出路
↓
清理完敌人后快速从左侧小门脱离
进入类似于溶洞区域后多用吊钩寻找出路
↓
沿海边一路冲杀(注意弹药的补给)
↓
干掉 4 架运输直升机后会有我方直升机前来接应
↓
跳上软梯过关

MISSION16

随 WALLY SHERIDAN 行至发生剧情的电子门前向回走
↓
进入敌兵休息室按倒两名休息的士兵
↓
绕进警卫接待室获取电子卡并从接待室侧门离开
↓
进入圆形电子门
↓
真正考验潜入能力的超长潜入行动开始(做好心理准备)
↓
BOSS 战(三场)
↓
END

鸟山明先生的漫画《龙珠》想来也不用做过多介绍了,16岁以上26岁以下的人没看过就该打板子!这部连载时间十几年的经典漫画结束好几年了,龙珠热却一直经久不衰。虽然漫画在后期落入俗套,但爱好者们可不会理会这个,游戏动画还是一拨接一拨的出,可见龙珠系列在大家心目中的地位。现在《龙珠Z·武道会2》又在PS2上登场,那就让我们回到龙珠世界,和英勇的战士们并肩作战吧!

基本操作

×:防御(G)　　○:气功波(E)

□:拳攻击(P)　　△:脚攻击(K)

R1:吹飞攻击(若对手同时发出,则出现双方的快打)

R2:投技

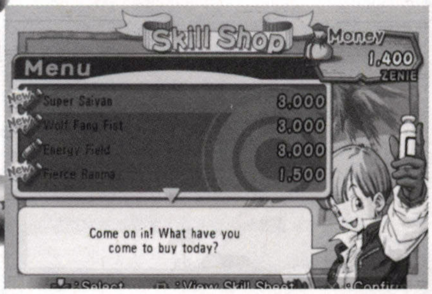
SELECT:快速蓄气(只限用于练习模式)

R1+R2:变身(只限于能变身的角色)

×+后后:蓄气

技能习得方法

游戏的技能获得方法比较特别,需要在特定模式战胜对手,也可以在龙珠世界模式里通过搜索得到。要注意的是不少技能是特定角色才能使用的,而且通过上述方式得到的胶囊大部分都是随机决定,实在是很万恶的设定(对于做攻略的我来说尤其如此……怒)。



当然还有个方法就是在布尔玛的商店里购买胶囊——当然也是要钱的。最方便的赚钱方法就是参加天下第一比武大会,冠军可获得10000Z,但每个胶囊售价至少也要1500Z,重要胶囊连卖上万Z的都有,每次进行完武道会和龙珠世界模式后还有新胶囊出现,真不知道获得全技能要到什么时候……

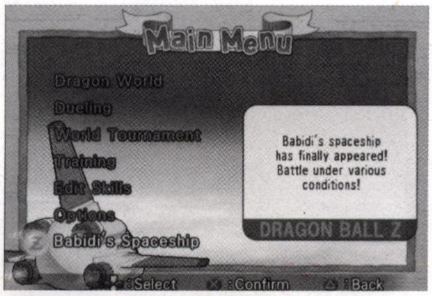
获得胶囊并不代表角色就可以使用,需要进行装备,胶囊分为三种,红色为角色特有能力,例如孙悟空的超级塞亚人3;蓝色胶囊才是能在战斗中通过按键发出的必杀技;要着重介绍的是绿色胶囊,这种胶囊大部分为辅助能力,可以在战斗中对自己或对手造成很大影响(个人觉得最有用的是在战斗中令敌人一直减HP的……我知道很无耻,但很方便)。

而合体胶囊也是绿色,通常在绿色胶囊里位置靠前,装备后会占据全部装备栏而无法装其他技能,但合体后的角色往往都非常强而且有自己的能力,所以绝对是非常好的东西,可惜在龙珠世界模式和武道会模式不能装备。只有悟空、贝吉塔、悟天、小特兰克斯、天津饭、乐平、撒旦(靠……)、界王神等人能装备合体胶囊,发动条件则是3个能量槽后输入PPKKE。(记得在选人物之后选Custom)还有种布尔玛商店里的黄色胶囊"Gamble",作用是随机出现技能。全技能表我就不列了,因为技能胶囊实在多得离谱,达到100%搜集的乐趣还是留给大家自己去探索吧!

模式介绍

Dragon world:龙珠世界模式

游戏的主要模式,以孙悟空为主角开始的龙珠世界大冒险,采用跳棋式行动方法,每次移动一格,目标是找到该关的龙珠并消灭敌人,该模式内容将会在后面做详细介绍。



Dueling:决斗模式

通常的对战模式,可以和电脑及2P对战。

World Tournament:世界巡回赛模式

也就是天下第一比武大会,玩家通过淘汰赛向冠军冲击,冠军可以获得奖金,这是朝布尔玛购买胶囊的重要资金来源。最初只有初级模式(Novice),打通3次后在布尔玛那可买到开启中级模式(Adept)的胶囊,再把中级模式打通5次可买到开启高级模式(Advanced)的胶囊。

Training:练习模式

在里面可以自己练习角色的各种招式,还设有体贴的教学模式(不过这个"体贴"只针对英文好的人而言……)。

Edit Skills:招数编辑模式

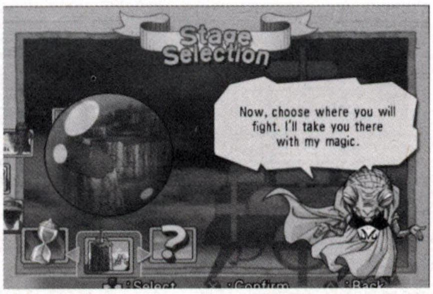
可以对角色的各种招数胶囊进行重新装备,还可以在布尔玛商店里购买新的胶囊,至于那个百分比是玩家搜集到的胶囊完成度。想要在布尔玛那买到更好的必杀胶囊,就必须在龙珠世界模式反复集齐7颗龙珠(……怒了,想说脏话……),通过神龙愿望里的选项实现。

这里有个小秘技:进入"Skill Shop"后按三角键退出,在布尔玛说话的同时按住"L2",反复几次,就能看见胶囊完成度的百分比有所增长,此时不要退出"Edit Skills"模式,应该在百分比增长后进入"Edit Capsules",随便更改一个人的设定,再退出,系统就会自动保存。

Options:机能设定模式

不用多说了,所有游戏差不多都有的选项,想咋办就咋办吧……

Babidi's Spaceship:巴菲迪飞船模式



将龙珠世界模式打完一遍后通过最后神龙满足愿望得到的隐藏模式,类似一般的修炼或挑战模式,里面包括四个挑战模式。

STAGE1:要求玩家最大次数地击倒对手;

STAGE2:要求玩家尽可能地坚持存活更长的时间;

STAGE3:要求玩家尽可能多地有效击中对手;

STAGE4:要求玩家尽可能多地将普通气功波反弹回去(也就是按○发出气功波,在对手反弹回来即将接触到自己的瞬间按×将其再度反弹,感觉好象对着墙壁打乒乓球一样)。

根据玩家对这四个模式的完成程度可以获得一定的 Kili 点数,这是获得一些特定新技能和新角色的唯一办法。

角色介绍

孙悟空(Goku)

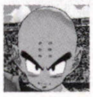
初期角色,龙珠的绝对主角,不认识他的全部拖出去打 30 分钟!也只有他在地图上不是纸片表示。

孙悟饭(Gohan)

初期角色,作为孙悟空的大儿子还算好用。

短笛(Piccolo)

初期角色,最大特点"再生"能力没有在游戏里表现出来,很遗憾。


小林(Krillin)

初期角色,最强的地球人(也仅仅是在地球人中间……),身材因素导致普通角色上段攻击打不到他,而他的超级冲击波(KAMEHAMEHA)则可以攻击到倒地的人。当然手短脚短也是弱点所在。

天津饭(Tien)

初期角色,速度比较快,可惜在龙珠世界里也只能勉强混饭吃——因为你是地球人……

幼年特兰克斯(Kid Trunks)

初期角色,和小林相似,但能力自然要出色很多。

孙悟天(Goten)

初期角色,特点与特兰克斯很象。

以下角色需在龙珠世界模式中完成特定条件方可获得:

乐平(Yamcha):用天津饭打败那巴

那巴(Nappa):用贝吉塔打败那巴

拉迪兹(Raditz):用悟空打败拉迪兹

利库姆(Recoome):用悟空打败利库姆

基纽(Caption Ginyu):在那美克星用贝吉塔打败基纽(做这个攻略的时候在网上看见一份很强的攻略,有人称我们的基纽队长为"牛角怪"……)

弗利萨(Freiza):用悟空打败弗利萨

贝吉塔(Vegeta):在那美克星用悟空打败贝吉塔

人造人 16 号(ANDROID #16):用悟空打败 16 号

人造人 17 号(ANDROID #17):用短笛打败 17 号

人造人 18 号(ANDROID #18):用小林打败 18 号

人造人 20 号(ANDROID #20):用悟空打败 20 号

沙鲁(Cell):用悟空打败沙鲁(在那份攻略里,他叫做"虫族怪人"……)

界王神(Supreme Kai):用悟空打败界王神(这个被那份攻略称为女巫……)

塞亚蒙面超人(Great Saiyaman):用成年悟饭打败沙鲁

撒旦(Hercule):用塞亚蒙面超人打败魔人布欧

乌迪丽(Videl):用撒旦打败吸收悟饭之后的超级布欧(……怎,怎可能……)

幼年悟饭(Teen Gohan):在最后一关界王神星用成年悟饭打败沙鲁

未来特兰克斯(Trunks):在那美克星用小特兰克斯打败贝吉塔

以下角色需在巴菲迪模式下积累一定点数方可获得:

达布拉(Dabura)

累计 100Kili 以上(蛇头怪……巴菲迪则是猪头怪,哈哈哈)

魔人布欧(Majin Buu)

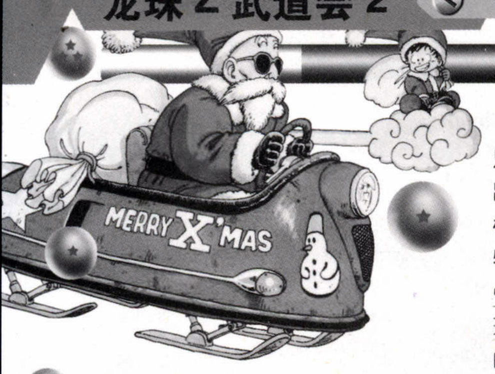
累计 1000Kili 以上

超级布欧(Super Buu)

累计 2000Kili 以上

小布欧(Kid Buu)

累计 5000Kili 以上



以下角色不能直接使用，只能通过战斗中变身或合体出现，而且只能在对战和练习模式中使用（龙珠世界模式里特定条件下也可以发动）：

悟天克斯(Gotenks)：在龙珠世界模式中，在精神与时间的房子那关可得到相关胶囊。

悟吉塔(Vegetto)：（悟空和贝吉塔的合体）龙珠世界模式里，当界王神说出关于合体耳坠的事后，去找界王神得到耳坠，贝吉塔出现时给他另外一个耳坠。

Gokule（悟空和撒旦的合体，纯粹恶搞……但这个该怎么翻译？"悟空蛋"？）：在布尔玛商店购买。

Tiencha（乐平和天津饭的合体……这个又该怎么翻译？"天平"？）：在布尔玛商店购买。

Kabitoshin(界王神合体)：集齐龙珠之后实现的愿望。

疯狂贝吉塔：在有布欧蛋的那关，当其出现后，赶在布欧的蛋孵化前用悟空将其打败。

龙珠世界大冒险

下面着重介绍一下龙珠世界模式，因为不少新角色的加入和新技能获得都与这个模式息息相关。该模式分为地图画面和战斗两部分，角色需要在地图上一回合一回合的移动，敌对方移动到同一格即发生战斗（同一格只能容纳两名本方角色），失败方头像左侧的体力绿格会减1，变为0时该角色在本关即告阵亡，当然若孙悟空阵亡则肯定GAMEOVER。另外有特殊关系的本方角色处于同一格时会有增加攻防能力的支援效果，例如孙悟空和孙悟饭、贝吉塔和特兰克斯等。该模式的地图画面下可进行如下操作：

×：确定　　○：取消

□：搜索该角色所在的地区　　△：后退

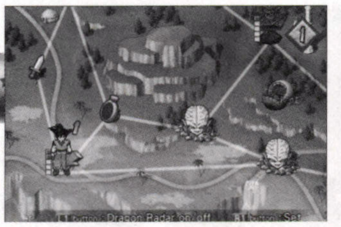
L1：龙珠雷达（获得雷达后才能使用）　　R1：召出招数装备画面

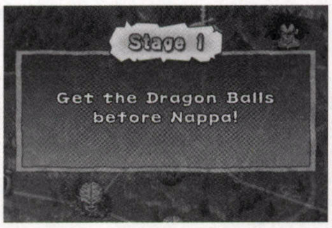
而地图上各个标志也有特定的用处：

剑：增加攻击力；盔甲：增加防御力；波波先生的飞毯：瞬间传送（地毯黑怪人……-_-III）；丹迪的回复之泉：回复一格角色的体力绿格；仙桃：增加一次行动回数；龙珠雷达：寻找龙珠的必要道具；胶囊：不用说了，是技能。斗技场：附带特殊效果的战斗场地，根据标志不同分为战斗中双方HP一直减少、双方HP只有一半、气力槽为0、气力槽一直减少、防御不能等等。

STAGE 1

老规矩，用来上手的一关，拉迪兹和那巴都挺面，可以轻易解决。熟悉一下基本操作，顺便把整个地图都搜一遍（个人习惯……）最后再去拿龙珠吧。



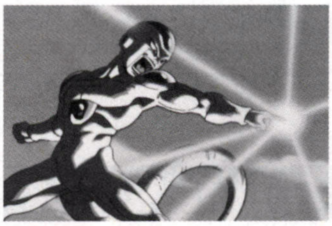


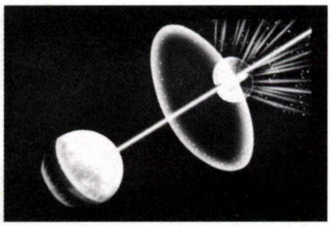
STAGE 2

基纽特种部队登场……！笑，可惜五人组只出现两人，那传说中的POSE摆不出来……本关在战斗中使用吹飞技可能破坏地形，而和其他战场不同的是这会令双方都损失HP，小心着点。从第二关开始龙珠雷达显得非常重要，请作为第一优先目标。弗利萨并不强，把他打倒两次后他就会离开。

STAGE 3

终于到达了那美克星！短笛的故乡啊！……短笛，来看看你家变了没有（笑）。这关在玩家着陆点附近会碰到贝吉塔，打败他两次后他就会加入。其他的没什么好说，先清掉基纽部队（注意基纽队长的特殊技交换身体）再去找弗利萨，不要被这家伙的气势吓倒，实在没信心就车轮战。当然事先也要把龙珠找到再说。





STAGE 4

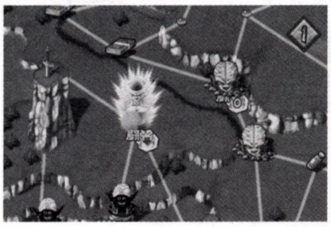
依旧是按部就班的一关，先出现的只有人造人20号和一群垃圾怪物，干掉他之后就会出现人造人16、17和18号，不过要让人造人17、18号成为可选角色的话就要将小林和短笛选为同伴，这两个……我知道不如那堆超级塞亚人好用，大家将就了吧。而本关要点之一就在于如何按小林·18号、短笛·17号、孙悟空·20号和16号的关系去击败对手，因为只有用特定角色击败特定目标才能令对方成为可选角色……顺带一提，小林击败18号之后那段情节还真是……两个纸片角色居然也把双方的行为表现得淋漓尽致，汗。在击败16号之后沙鲁和一群小沙鲁会在地图右边出现，而龙珠雷达离他们很近，所以建议在打倒16号之前先派个角色去把雷达拿到，小沙鲁的动作可是很快的……而沙鲁这老家伙居然会瞬间移动，要堵他还真不大容易。

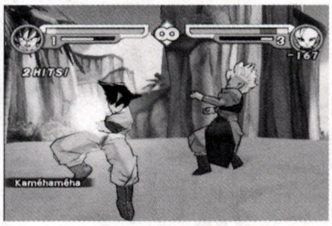
STAGE 5

非常讨厌的一关，地图很大，而这关的龙珠又不止一颗。先解决界王神，跟着贝吉塔、巴菲迪和达布拉出现，两回合之后贝吉塔就会被巴菲迪控制，并启动让魔人布欧复活的能量吸收器（巴菲迪还会召唤出沙鲁和弗利萨，真是乱七八糟……），此后任何一场战斗不论输赢都会令吸收器能源增加，只要四场战斗吸收器就会满，满了会怎样呢？——GAME OVER，真是很混蛋的设定。而我们的目的地就是左上角那个魔人布欧的蛋，而达布拉啊沙鲁啊这些家伙就守在路上，又要打败他们又要不让吸收器能源充满……简直是过分的要求。

好在与达布拉交战似乎对吸收器没有影响，所以个人建议不要管那个

贝吉塔还有弗利萨(弗利萨是出现在右下角,所以注意不要被他封住了角色出去的路),拿到龙珠就直接朝那个蛋杀过去吧。本关另一个BT之处是贝吉塔的M版本也就是被巴菲迪控制的版本只有在这里才能拿,就是在他被控制之后用悟空将他击败……但这两战下来大家都知道,吸收器正在那里偷笑呢……



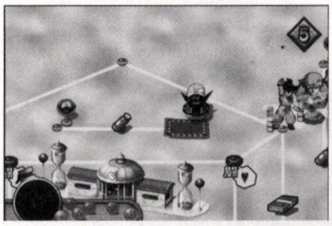


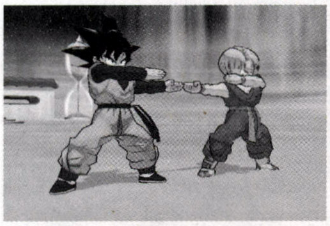
STAGE 6

真是热闹,疯狂贝吉塔、沙鲁、弗利萨全部出场,外带一个魔人布欧,布欧同学的HP奇多,而且行动就和传说中一样敏捷……不过可以利用回复泉和车轮战耗他,倒是贝吉塔恢复正常后感觉比疯狂版更强,单论战斗而言个人觉得比布欧难对付(至于巴菲迪,很快就会被布欧干掉,无视可也)。本关特色在于不少地方的战斗都有条件限制,善加利用倒是不错的方法。此外注意搜集龙珠。

STAGE 7

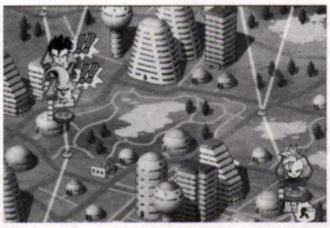
这次是在精神与时间的房间内进行战斗,邪恶版魔人布欧会在这一关将弗利萨和沙鲁吸收,而按照双方初始位置来看这简直就是无可避免的,无耻。而本关也会出现悟天和特兰克斯合体后变成的悟天克斯,此角色的气是有时间限制的,而且手短脚短,必杀技也有点繁琐,总之感觉不象原作里那么强。要注意的是布欧会将被打败的本方角色吸收从而变得更强,所以请小心迎战,(他每吸收一个人都会变样,算起来应该有超过4个形象)。虽然说战斗目标是打败魔人布欧,但在几回合之后布欧也会离开战场从而结束本关,加上这一关地形复杂,要找龙珠的朋友请抓紧了。





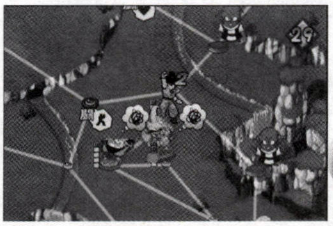
STAGE 8

布欧愈发的无耻了,他在第一回合会蓄气一次,然后变成每回合行动2格,而目标就是附近的孙悟饭,要想避免和他交战看来是不可能,还不如先让小林和界王神他们去找龙珠,至于孙悟饭就在那里死命挣扎一会吧……不过即使打退布欧的纠缠他也会继续向悟饭进攻,而且一次比一次疯狂,感觉悟饭怎么都挺不住的样子(我最后无耻地把难度调成Easy才算保住悟饭,丢脸呐……)。不过即使悟饭被吸收也不会影响情节,反正原作里他也被吸收了……当界王神移动到回复之泉的时候贝吉塔会出现,尽快令他和孙悟空会合,两人会合体成龙珠世界里最强的战士“悟吉塔”,之后……布欧?给我死!!此外界王神如果被布欧打败的话地图左上角会出现增加攻击力的道具,可令角色增加30%攻击力,千万别被布欧抢了。



STAGE 9

终于到了最后一关界王神星,这个地图也是最大的,大家还请慢慢来——至于波波先生的飞毯,虽然在这一关上有不少,但几乎全部是传送到布欧那里的,所以不要以为这个是多么方便的运输工具。先清掉地图上那些种植人,之后弗利萨和沙鲁会出现(怎么又出现了?真是生命力顽强……),打败他们会分别令自己提升30%的防御力和攻击力,为最终战稳妥起见还是先用这两个小强祭旗好了,注意用孙悟空或贝吉塔去打败沙鲁就有机会得到各自的一招超必杀。



在本关作为最终BOSS的布欧能力就不用说了,典型的妖孽……虽然他是基本不会移动的,但时不时为自己提升个10%的攻防,放任下去也很恐怖,最万恶的是有个龙珠就在他的移动范围之内……地图左边有个山崖上插着宝剑,移动过去会得到“Z SWORD”的特殊胶囊,本关隐藏着不少技能胶囊,而且有三个桃子,建议大家利用这个去好好调查一番。作好一切准备后就向布欧挑战吧,车轮战永远是王道……注意用不同的角色打败布欧会得到各自的超必杀,不妨挨个上去揍他(说了半天还是车轮战)。

将龙珠世界模式通关并集齐7颗龙珠之后就会出现神龙询问玩家的愿望,玩家可以在三个选项中选一个,建议第一次通关的人选第一项以开启巴菲迪模式(BABIDI'S SPACESHIP),至于其他人的超必杀可以留待以后再说(这个意味着要反复将龙珠世界模式通关N次才能拿齐所有超必杀,实在是……)。

最后的无聊消遣:读盘画面时转动L3和R3摇杆,可以移动正在转动的龟仙人,甚至可以让他飞天……笑。

SONIC BATTLE

索尼克大乱斗

游戏系统

操作方法

A:跳跃

B:攻击

L:防御/聚集能量恢复体力(按住L)

R:特殊技

注:以下技表以角色面向右方为例

heavy attack:→+B或↑+B或↓+B。可以攻击角色前、上、下三个方向,有击飞效果,击飞后可以按敌人飞出方向继续追击。

upper attack:←+B。垂直击飞敌人,不如heavy attack实用。

dash:方向键连续两次,突进。速度很快,而且还可以配合使用dash attack。

air action:A(空中)空中突进

air attack:R(空中)空中普通攻击

aim attack:R(空中)空中重攻击

grand shot:R(地上)地上特殊技,一般为飞行道具

air shot:R(空中)空中特殊技,一般为飞行道具

grand power:R(地上)地上特殊技,一般为体技

air power:R(空中)空中特殊技,一般为体技

grand trap:R(地上)地上特殊技,陷阱效果

air trap:R(空中)空中特殊技,陷阱效果

游戏的目的基本是培养Emerl的战斗能力,只要有Emerl参加的战斗,胜利后都会获得skill piont,有时还可以得到相应人物的技巧卡片。Emerl可以使用的技能数量由skill piont限制,skill piont越多,可以装备的技巧就越多(技巧卡片的等级用星星表示,每一颗星星代表消费5个skill piont,一般来说最高级的卡片需要30个skill piont)。在地图画面时按R进入Emerl能力配置菜单。

格斗技巧

1、战斗画面时可以连续按两次L转换视角

2、防御和恢复体力/聚集能量要经常使用。当敌人的攻击被正确防御时,敌人将会有一段僵硬时间,这时候就可以放心进攻了。恢复体力/聚集能量可以吸引敌人,当找不到敌人时可以使用。

3、能量槽集满时使用的任何特殊技都有一击必杀的效果,不过如果被防御的话,那么对方的能量槽将会立即集满。需要注意的是能量槽集满后只要使用特殊技,能量槽就会用光,无论是否攻击到敌人。

4、玩家也许会为敌人的heavy attack头痛不已,因为由其所形成的连续进攻是十分恐怖的,往往可以一次就将所有体力消耗掉。其实当自己撞向障碍物时按飞出方向的反方向键可以使出类似其他游戏"三角跳"的技巧,相当于受身吧,可以给予追击的敌人先制攻击。实用!

模式简介

ストーリーモードSTORY MODE剧情模式:8位主角的剧情模式

バトルモードBATTLE MODE战斗模式:与电脑或其他玩家进行乱斗。

チャレンジモードCHALLENGE MODE挑战模式:一对多的战斗模式。

トレニングモードTRAINING练习模式:训练战斗用模式。

パーティーモードMINIGAME聚会模式:迷你游戏模式。

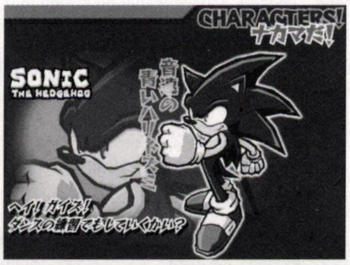
たいせんきろくBATTLE RECORD游戏记录:察看游戏中的各种纪录。

オプションOPTION游戏设定:游戏相关设定。

STORY

Sonic篇

以音速狂奔的蓝色刺猬,用轻巧的脚步即可很酷的获胜。



EGGMAN:"战斗!你怎么不去战斗?"

Emerl:"…………"

EGGMAN:"你这个破烂儿!把你身上的chaos emerald还给我!真是个破烂儿!"

Emerl:"…………"

EGGMAN:"我要用你的数据制作新型的机器人,然后就再也不需要你了!"

Emerl:"…………"

Sonic和他的同伴住居的"emerald town"城中,Sonic在"emerald beach"海边发现了一个损坏的机器人。Sonic打算带他到Tails家去,因为Tails是机器方面的专家。Sonic无意当中与机器人建立了link,成了机器人的主人。

两人离开时,蝙蝠女Rouge出现,而且好象有什么事……

来到Tails家却遇到了Shadow,他要摧毁这部机器人,Sonic当然不能交给他,两人开始战斗。

把机器人交给Tails后,Sonic赶到海边一看究竟,发现了海边的蝙蝠女Rouge。了解到几乎所有人都在寻找这个机器人,看来铁制的东西来头不小。Rouge为了要Sonic加入她的队伍,一定要战斗,没办法只好开打。

Sonic来到Tails的实验室,却发现了EGGMAN的守卫机器人,解决掉守卫后,Tails告诉Sonic这个损坏的机器人是用相当高的科技制作的,不听他的指挥。为了测试机器人Tails决定做一些测试(也就是让Sonic熟悉一下游戏中的重要系统)。战斗中要使用heavy attack和upper attack各5次。

Tails又对Sonic详细解释了一下:1、机器人是用chaos emerald制作的,机器人得到的chaos emerald越多他也就变的越强。2、机器人可以学习别人的战斗技术。

本来是可以用电脑查出更多的资料的,不过Tails的电脑却因为机器人的数据量过大而损坏了。为了让机器人学到更多的战斗技巧,大家先来一场热身赛,谁先获得10KO就可以获得胜利。

Sonic又觉得Tails的实验室地方不够大,施展不开,带着机器去海边训练了。训练结束后Tails提议去Knuckles那里寻找chaos emerald。同时Sonic给机器人起了个名字:Emerl

Emerl在Tails家中打败自己的"冒牌货"后,众人前往北方的holly summit寻找knuchles。

来到knuchles家,knuchles却误认为Emerl是打劫珠宝店的机器人。任凭Sonic怎么解释都没用,看来是一定要打了。比赛输掉的knuchles痛快的把chaos emerald交给众人。

Sonic篇故事结束,接下来可选择新角色Tails进行故事。

Tails篇

和Sonic是朋友,有两条尾巴的小狐狸,使用得意的发明,擅长灵活的运动与大范围攻击。

Sonic等人与Emerl已经相处了好多天,大家的关系也十分融洽。

这天Sonic带机器人Emerl去海边玩,而Tails一直觉得不对劲,他打算对机器人Emerl进行深入研究,不过自己的电脑又坏掉了,只好去"central lab",到海边找到Sonic和机器人后,Sonic一定要玩过瘾才肯离开,Tails只好陪他们两个玩一局,10KO后获得胜利。

"central lab"在东面的"central city"中,经过Sonic的说教后机器人同意随Tails一同前往。Sonic则继续在海边玩耍……要想练习战斗技巧的话,可以随时找他。

来到"central city"在"crossing"遇到EGGMAN的机器人守卫,不多说--开战。到达目的地"central lab",而实验室的守卫怎么说也不让两人进入,没办法的两人来到十字路口"crossing",遇到了盗贼蝙蝠Rouge,她答应借Tails二人进入"central lab"的通行证,条件是与她战斗并获得10KO的胜利。Tails虽然有点不太相信她,不过也没别的办法,打就打吧~获得胜利后蝙蝠Rouge真的把通行证交给了Tails。好了,现在就可以进入"central lab"了,不过怎么会这么容易呢?……

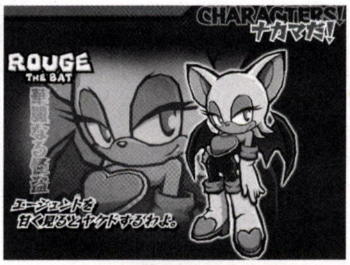
来到 “central lab”，守卫见到 Tails 出示的通行证，口气马上转变。来到 “central lab” 内部，Tails 对 Emerl 的数据进行扫描，不过电脑却不能从 Emerl 身上获得任何数据！Tails 再次尝试，终于得到了一些 Emerl 的情报……正在 Tails 为 Emerl 的身世疑惑时，EGGMAN 的守卫机器人出现了！开始战斗，一路上到处都是 EGGMAN 的守卫机器人，Tails 两人只好通过高速公路 “highway” 先到 holly summit 再转回 “emerald town”。

在高速公路上遇到了 Shadow，他劝 Tails 在 Emerl 机器人获得全部宝石以前毁掉他，Tails 当然不同意，就用战斗解决吧！乱入的蝙蝠 Rouge 把 Shadow 带走了，还说什么没时间可浪费……不知道他们又在策划什么阴谋……

解决掉挡路的守卫机器人，来到 Knuckles 的家，没说几句话，暴脾气的 Knuckles 被 Emerl 激怒，又开打。战斗后 Tails 决定去 “Emerlad beach” 找 Sonic，然后告诉大家关于 Emerl 的事情，不过却在桥上遇到了 GAMMA，看起来他的程序也出了点问题，不再认识以前的老朋友们了，又是战斗。Knuckles 留下应付 GAMMA，Tails 带着 Emerl 来到海边找到 Sonic，此时蝙蝠女 Rouge 再次出现，并告诉大家 Emerl 是用来破坏世界的超级武器！Sonic 却始终认为他可以改变 Emerl 的程序。蝙蝠女告诉大家收集到 7 颗 chaos emeralds 钻石就可以将其变为一个普通的机器人，而且可以删除掉所有机器人身上关于毁灭世界的数据，EGGMAN 博士现在也正在到处寻找 Emerl 机器人，目的大家也知道：统治世界。难道 Sonic 他们就任由 EGGMAN 摆布吗？

Tails 篇结束，接下来可以选择 Rouge 进行游戏。

Rouge 篇



一方面受命于大统领的工作，另一方面以宝石为目标的性感白蝙蝠。滑空能力和空中连续技能相当优秀，擅长空中战。

Emerl 被 Sonic 发现的 3 天前，总统府中……

总统：“50 年前消失的神秘武器 gizoid 被 EGGMAN 博士发现了，拿着这个通行证，去 ‘central lab’ 找些有用的信息吧。我们国家的和平就靠你了，蝙蝠女 Rouge。”

Rouge：“没问题，不过你可别忘了我的奖赏，总统大人。”

正在为可以得到国内所有宝物信息而高兴的 Rouge 突然发现，电脑根本不能登录，原来已经有人在使用了！难道还有谁可以登录政府的电脑吗？Rouge 在确定用户名时发现了这个名字：Dr.EGGMAN，同时也发现了 EGGMAN 正在高速公路处登录政府的电脑，看来是要去高速公路走一趟了。

在高速公路遇到 EGGMAN 博士，寒暄几句，得知他把神秘武器 gizoid 当做垃圾扔到海边去了……EGGMAN 正为他的新机器人收集 chaos emeralds 碎片，因为 Rouge 也在收集，EGGMAN 怎么能让别人抢了先？打了再说！战斗胜利后 Rouge 得到一块 chaos emeralds 碎片。EGGMAN 博士灰溜溜地逃走了。

Rouge 来到 central lab 查到了一些关于神秘武器 gizoid 的资料。gizoid 是由 gerald 教授制作的，而且 gizoid 只听命于与其建立 link 的人，不过该人可以授予其他人命令 gizoid 的权限。Rouge 对此十分感兴趣，如果 gizoid 听命于她的话，全世界的珠宝就是她的了 Rouge 赶紧去 “emerald town” 的海边寻找 gizoid。

来到海边的 Rouge 发现 gizoid 已经与 Sonic 建立了 link，她决定想办法把 gizoid 偷到手。

来到 Tails 家，正好发现 Tails 和 Sonic 都不在，只有机器人与 Amy。天赐良机，Rouge 哪能放过机会。两人为了争夺机器人开始战斗。胜利后 Rouge 把机器人绑架走。

来到 “central city” 的十字路口 “crossing” 遇到了程序错乱的 GAMMA，战斗。Rouge 带着机器人来到 “night babylon” 的 “club Rouge′s”，没想到 Amy 早已在此等候多时了。再次与 Amy 开战。战斗胜利后 Rouge 为了将机器人变成珠宝大盗开始对机器人的训练。训练内容分别是：规定时间内击倒敌人 5 次；规定时间内不被 Rouge 攻击到；连续获得 5KO。

经过训练后，Rouge 打算偷袭 “Emerlad town” 的大楼，途中在 “central city” 的十字路口又遇到了 Amy。开始战斗。

来到 “Emerlad town” 的大楼，轻松偷到了 chaos emeralds，在 Emerl 的能力因为得到 “chaos emeralds” 而加强后，Sonic 赶到。两人单挑。然后 Tails 和 Knuckles 又赶来助兴，3 人群殴 Rouge。

Emerl 总算回到 Sonic 等人的身边，大家又可以痛快地玩耍了~

Rouge 篇结束，接下来可以选择 Knuckles 进行游戏。

Knuckles 篇

守卫由 7 颗 “chaos emeralds” 组合成的 “master emeralds” 一族的末裔，拥有滑翔能力及一击必杀。

听说 Emerl 需要 chaos emeralds 来提高实力，而且还可以通过学习别人的战斗

技巧强化自己，Knuckles 热血沸腾。来到 “Tails lab” 寻找 Emerl，打算教 Emerl 强力的特殊技。两人正在比试时，传来新闻：“night babylon” 出现了神秘的机器人。Tails 猜疑是 EGGMAN 手下的假 Emerl，众人打算去一看究竟。途中经过 Amy 的家，闲聊几句后来到十字路口。遇到程序错误的 GAMMA，开始战斗。

赶走 GAMMA 后，蝙蝠女 Rouge 出现，说之前遇到的 “GAMMA” 并不是以前同 Sonic 等人并肩作战的 GAMMA。它只是 EGGMAN 用废品开发的新机器人的实验品而已。两人来到 “night babylon” 的酒吧询问神秘机器人的消息，Emerl 却被当成是小偷，店主叫出守卫机器人，开战。

逃离现场的两人来到 “casino”，Knuckles 出去查看情况，Emerl 却自己跑掉了，Knuckles 来到剧院 “theater” 和旅馆 “hotel” 都遇到守卫机器人的围攻，干掉机器人守卫后来到 “club′s Rouge”，终于找到正在与 Rouge 格斗的 Emerl。打败两个机器人守卫后 Emerl 又得到了一块 chaos emeralds 碎片，Knuckles 在机器人身上发现一块，Rouge 又送了一块，真是大丰收啊！

按照 Rouge 的建议，两人回到 Tails 的实验室询问 Tails 关于 chaos emeralds 的情报。Tails 告诉大家只要收集到 3 块颜色相同的 chaos emeralds 碎片就可以组成一个 chaos emeralds！为了防备 EGGMAN 的进攻，Knuckles 到海边开始特训。两人结束训练时 EGGMAN 突然出现，见到 Emerl 有如此强大的能力，便要抢回来，又是一场恶战。战斗后又得到了块 chaos emeralds 碎片。

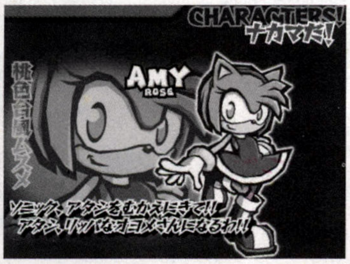
二人乘胜追击来到 “central city” 的十字路口，被追上的 EGGMAN 又派出了机器人守卫 phi#5，胜利后又得到一块 chaos emeralds 碎片，EGGMAN 对此大为震惊，他所带来的所有 phi 系列的机器已经全部被毁，不过好像他正希望这样的事情发生似的……

两人继续追踪 EGGMAN 来到 “night babylon” 的 “gimme shelter”。不想却中了 EGGMAN 的圈套，Knuckles 不能动了！Emerl 打败机器人后按下开关，Knuckles 总算恢复了自由。二人回到 Tails 的实验室并将得到的 chaos emeralds 碎片交给 Tails。Tails 将其组合后又得到了一颗 chaos emeralds 钻石！得到三块 chaos emeralds 钻石的 Emerl 竟然都可以与 Knuckles 开玩笑了……

可见 Emerl 的实力越来越强了，也许再过不久就可以恢复成为古代兵器——gizoid……

Knuckles 篇结束，接下来可以选择 Amy 进行游戏。

Amy 篇



粉红色刺猬，自称是 Sonic 的女朋友。技能攻击范围广，行动迅速，初学者使用也能不停地攻击。

Amy：“Sonic 你为什么老是躲开我？我的卡片告诉你就在这儿！”

Tails：“他的确不在这儿……”

Amy：“真的不在这里！？真的吗！？”

Tails：“他……是……这么说的……”

Amy：“那么说 Sonic 真的在这儿喽？Sonic~~”

在 Tails 家里遇到 Sonic，不过他却一点都不在意 Amy。Amy 打算到海边去看看。

Sonic 乱说一通后便逃之夭夭，Amy 还以为是考验她是否能保护好 Emerl。“我会是个好妈妈的。” Amy 说。不过就在 Amy 胡思乱想时 Emerl 却不见了。好妈妈 Amy 来到东面的海滩，发现了 Emerl。同时 EGGMAN 的机器人守卫也来捣乱了，忍无可忍，唯一的办法就是战斗。战斗结束时又拿到两块 chaos emeralds 碎片。Emerl 同时也知道自己的传感器可以获得 chaos emeralds 碎片的方位，就这样 Amy 为了做 Sonic 的妻子，开始到处收集 chaos emeralds 碎片。

“母子俩” 先来到 “central city” 中 Amy 的家里学习新的格斗技巧。初次遇到 Cream 和他的查奥伙伴，听说要进行格斗训练后，讨厌战斗的 Cream 马上就离开了。与 Amy 玩了两局后 Emerl 觉得很不过瘾，自己一个人出去找乐子了。

Emerl 溜达一圈儿后回到 Amy 的家，见到了因为锻炼过度而走路都走不稳的 Amy，不容 Cream 多说，Amy 非要继续，没办法了，只好答应她再来一次 10KO。Amy 累的气喘吁吁，原来是她一直负重战斗，拿掉身上的重物，Amy 开始认真战斗了！不过认真的 Amy 也不是 Emerl 的对手。

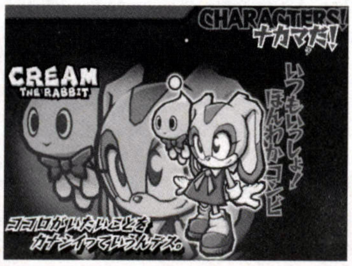
战斗结束后 Emerl 的传感器有反应了，chaos emeralds 就在附近！在十字路口打败 GAMA 型机器守卫，来到 “night babylon” 的 “signboard” 处。连续两次打败 phi 型机器人守卫。得到两块 chaos emeralds 碎片。Emerl 马上又发现了在 “club′s Rouge” 也有 chaos emeralds 碎片，“母子俩” 打败 Rouge 后，她怎么也不拿出 chaos emeralds 碎片，非要 Emerl 不用任何特殊攻击技击倒她 10 次才肯交出 chaos emeralds 碎片。得到碎片的同时，Emerl 又发现了 Shadow 手里的碎片。不过还是先

回到 Tails 的实验室组合这些碎片吧。得到 chaos emeralds 的 Emerl 实力又增强了！

就在 Amy 以为 Sonic 要当众对她示爱时，Sonic 却以音速逃跑了……

Amy 篇结束，接下来可选择 Cream 进行游戏。

Cream 篇



十分喜欢查奥 Cheese 的兔子小姐，体积小的对手攻击是很难抵挡的哦。

几天的接触后，Amy 与 Emerl 真的就好象母子一样相处得十分融洽，今天他们又开始一起锻炼了……

Amy："今天的练习就到这里吧，你越来越强了，Emerl！我今天的成绩如何？"

Emerl："你消耗了 1000 卡路里的热量，这样下去继续 3 天的话，你就可以减掉 2 磅的重量。"

Tails："Amy 变强了呢，Sonic。"

Sonic："是啊，真不是开玩笑呢。"

Emerl："Sonic 你来了~~"

Sonic："啊，从新闻里得知这附近有 chaos emeralds，所以我们来看看。"

就在 Cream 与 Emerl 闲聊的时候 EGGMAN 出现了，原来 Sonic 和 Tails 都被他的假消息骗了！EGGMAN 使用改进的道具把 Cream 和 Emerl 抓到了 "gimma sheliter"。

在工厂内打败几个机器人后得到 chaos emeralds 碎片。

在电脑处发现 EGGMAN，他却把 Emerl 当成了他的机器部下。并告之 duct key 在 "assembly room" 内。打败工厂内的其他机器人，又得到了两块 chaos emeralds 碎片和 duct key。在 "duct" 遇到了使用 chaos emeralds 的新型机器守卫。Emerl 为了不让 Cream 难过而拒绝战斗，机器守卫的攻击无情地打在 Emerl 的身上……Cream 终于忍不住参加了战斗。

两人在 depot 进行 3 次训练后，电脑传来 Sonic 的声音。为了不被 EGGMAN 抓到作为人质，两人决心从 "duct" 逃跑，打败守卫机器人，得到 chaos emeralds 碎片。终于，Emerl 又靠 chaos emeralds 的力量获得了新的能力。

在两人的合作下，EGGMAN 自己中了给 Sonic 准备的陷阱，Cream 和 Emerl 终于逃了出来。

Cream 篇结束，接下来可以选择 Shadow 进行游戏。

Shadow 篇

grald 博士制造的究级生命体，影子计划的遗产，操纵时空的力量以高速运动进行攻击。

EGGMAN 的计划一再被破坏，自己也开始琢磨起来……

EGGMAN："呃呃呃，Sonic 已经有六颗 chaos emeralds 了，看来我是低估了他们的实力。不过第七颗 chaos emeralds 在 Shadow 那里。他一定不会交出 chaos emeralds，因为他还要使用 chaos contrl……不过即使是 Shadow 把最后一颗 chaos emeralds 交给 Sonic 他们，也没什么关系。祖父的工作日志仍然可以让我统治世界，因为是 EGGMAN。哈哈…"

Shadow："又来了，我感觉的到，有人正对我说些什么……"

?："一股很强的能量。"

Shadow："谁？是谁？"

?："不能让这能量继续存在，不能让悲剧重演。"

Shadow："悲剧？什么悲剧？"

?："…………"

Shadow 又产生了那种幻觉，回过神后来到电脑 "computer" 处，发现神秘武器 gizord 和蝙蝠女 Rouge。得到一些终极生命武器 gizord 的消息后，守卫机器人出来得事了。Shadow 在战斗中受了伤，Rouge 决定把 Shadow 带到自己的 "club's Rouge"。

"是我创造了你！醒来吧，终极生命体 Shadow！"…………

昏迷的 Shadow 脑中开始浮现寻找神秘武器 gizord（也就是 Emerl）的情形，Shadow 决定摧毁这个会造成悲剧的神秘武器。

感谢 Rouge 的救命之恩后，来到海边 "emerald beach"。与 Sonic 两人说了一通大道理，Sonic 允许 Shadow 带 Emerl 走，不过这时感觉到 chaos emeralds 能量的 E-merl 出现了。

两人一起去 "night babaylon" 的 "gimme sheliter" 寻找 EGGMAN。沿路上再次打败 "永不言败" 的 gamma 型机器人。

在 EGGMAN 老巢内的主机处，Rouge 告诉了两人的身世："gerald 博士受政府所逼迫，不得不研究新型的战斗武器，不过他本人更希望制作出能为人们带来幸福和快乐的生命体，所以他赋予 Shadow 和 Emerl 其他机器人没有的 "灵魂"。了解到事情的真相后，Shadow 终于肯交出最后的 chaos emeralds，与 gizord 建立 link 的 Shadow 成了神秘武器的新主人，他下了第一道命令同时也是 Emerl 转变的代号 "给人类带来希望" ……Emerl 终于获得了自由。

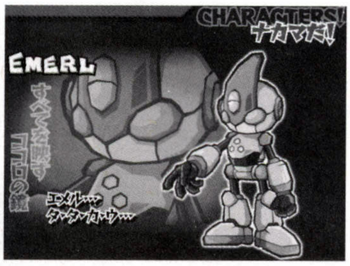
看到 Emerl 已经获得全部 7 颗 chaos emeralds，Shadow 十分兴奋，一定要和 E-merl 比个高下。战斗结束后两人仍不尽兴，打算招集 Sonic 和 Tails 在高速公路进行四人大乱斗。

Emerl 到 "世界" 各地于同伴战斗，然后来到高速公路与 Sonic 和 Shadow 两人对决。

Emerl 已经不再是弱小、不能说话的垃圾机器人。它已经成长为一个 "成熟" 的机器人了……

Shadow 篇结束，接下来可以选择 Emerl 进行游戏。

Emerl 篇



看一遍 Sonic 他们的技能就能记住的奇怪的机器人，它所记住的技能组合达到天文数字。

认识到自己拥有和 Shadow 一样 "灵魂" 的 Emerl 终于得到了全部 7 颗 chaos emeralds，然而 EGGMAN 博士并没有放弃他统治世界的计划……

EGGMAN 博士："哎呀呀，phi 系列的机器人全被毁了；chaos 和 gamma 也都没用了；我这里的 chaos emeralds 也全都被他们抢了去；giziod 通过和 Sonic 等人的训练和 chaos emeralds 的能量，应该也已经完全觉醒了。不过我不会放弃的，如果祖父的日志正确的话，有你受的，Sonic!"

EGGMAN 博士出现，口出狂言说在他的飞船上安装了强力的武器。Tails 告诉 Sonic 在 "holly summit" 上出现了巨大飞船，同时也对 EGGMAN 博士的行动十分疑惑：为什么 EGGMAN 博士会说出他的计划呢？Sonic 与 Emerl 来到 "holly summit"，而 Tails 则去准备飞行器。

来到 "holly summit" 遇到了 Knuckles，获知就连 chaos 也在这麻烦的时候出来 "凑热闹"。Tails 也带了飞行器，不过还需要一段时间聚集能量。Sonic 叫 Emerl 先去查看一下 EGGMAN 博士飞船中的情况。

Emerl 打败山上的 chaos 后来到 EGGMAN 博士的 "death egg" 飞船。击败 EGGMAN 博士，EGGMAN 博士好象也认识到自己的错误了一样，答应以后再也不会做坏事，恳求 Emerl 饶他一命。大概这又是 EGGMAN 博士的奸计吧……

果然，EGGMAN 博士趁 Emerl 不注意时为 final egg blaster 开始收集能量。原来 Emerl 受到强能量冲击时会再次建立 link。就这样，EGGMAN 博士成了 Emerl 的新主人。不过 Emerl 却因为能量溢出而不受任何人控制，而且他正准备启动 final egg blaster！！

Sonic 无意中得到了 master emeralds，使用 master emeralds 就可以制止失去控制的 chaos emeralds。大家的希望都寄托在 Sonic 身上，Sonic！快去制止 Emerl！！

Sonic 前往阻止 Emerl，不料 master emeralds 却被 Emerl 打成了碎片！只剩 30 秒，final egg blaster 就要发射了！整个世界就这样完了吗？Tails 出了个主意：攻击 Emerl 也许能让 final egg blaster 停止发射……

打败 Emerl 后，它终于恢复了正常。不过它的意识正逐渐模糊……

Emerl："Sonic，很高兴能认识大家……"

Sonic："Emerl，我们回地球，继续一起玩。大家正等着你回家呢！好吗？Emerl?"

Emerl："…………"（启动了自爆程序）

Emerl 的故事随着巨大的爆炸而终结了，那个喜欢学别人说话口气的 Emerl 再也不会回来了……

"不对！Emerl 永远与我们在一起！" 手拿 chaos emeralds 碎片的 Sonic 说着。

部分隐藏要素

Emerl 剧情时可以到 Tails 的实验室 vitrul training，分别胜利 5 次、10 次……可以得到强力技巧。而且 central lab 外又出现了一个地点：Sonicteam，输入密码 OTrOI，可以得到稀有的 Tails 技巧卡片

全角色通关后可以在挑战模式和战斗模式中使用 E-102γ 和 Chaos，另外在 central lab 外还会追加一个地点 "sonicteam" 大楼，在那里面输入密码后可以获得稀有卡片。

SONICTEAM 中的全部密码：

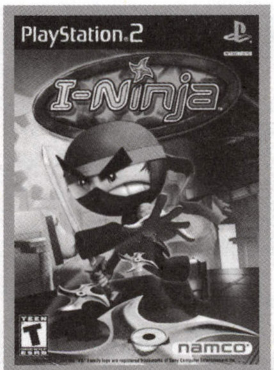
alogK：Amay Combo	EkiTa：Chaos Combo
ZAhan：Cream Combo	tSueT：E-102 Combo
yU3Da：Knuckles Combo	AhnVo：Rouge Combo
Armla：Shadow Combo	75619：Sonic Combo
OTrOI：Tails Combo	

非主流

这段时间的游戏出的太猛，虽然早已预料到11月底~12月份会有一股游戏大潮将席卷游戏界但万万没有想到会来的这么猛-而且还有不少是短笛所钟爱的系列-_-b所以经过反复思量后权衡一下利弊，最后——义无反顾的将本期的《非主流》交给所有读者来主导（表说短笛偷懒……实在是受不了GT4和杀手XIII诱惑的说……）！下期再给各位好好补偿一下……

书道节拍

野蛮武力

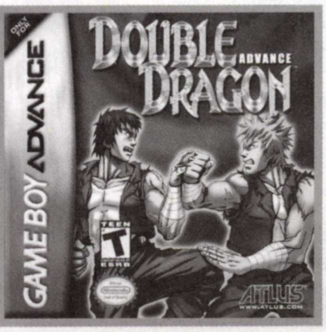


I-NINJA

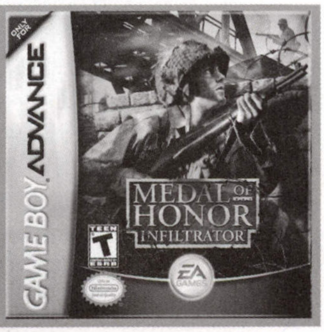
小拳王-灵与肉

F-ZERO

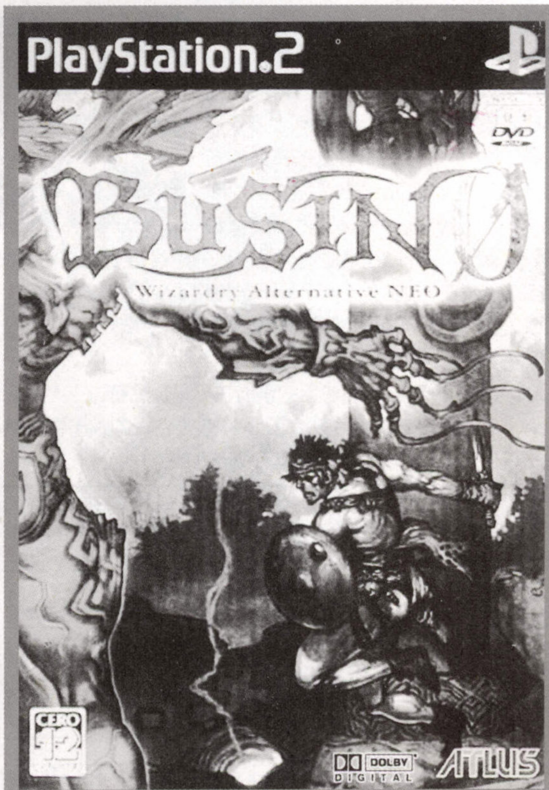
双截龙



荣誉勋章：渗透者



古惑狼赛车

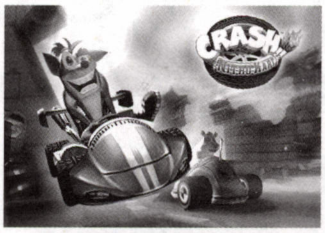


武神0

机种:PS2 类型:RAC 厂商:Vivendi Universal Games 发售日:11月11日 文:妖刀·村正

如果你不太喜欢正规的赛车游戏，如果你也有一种竞速的欲望，如果你还喜欢一些恶搞性的行为，那么一定要玩一玩这款另类的赛车游戏！

古惑狼，虽不及 Nintendo 的 Mario、Sega 的 Sonic 那般经典，却在当年为缺乏正统 ACT 的 PlayStation 做出了不小的贡献。或许 Sony 的 PlayStation 能有今日的地位，古惑狼也有那么一点点功劳吧。而制作商在看到古惑狼系列的地位确立以后，亦随大势地推出了以古惑狼为主角的一些小品游戏。如同 Nintendo 的《马里奥赛车》一样，《古惑狼赛车》也应势而生。如今，曾在 PS 上发行的《Crash Bandicoot Racing》（即“古惑狼赛车”第一作）终于由著名制作小组 Vicarious Visions 推出了续作《Crash Nitro Kart》。



不同于《GT 赛车》等追求真实度的正统 RAC 游戏，《Crash Nitro Kart》着重的是轻松幽默的恶搞与急速狂飚的爽快感，离心力的影响仅是蜻蜓点水意思一下，只在提醒玩家：现在玩的是一款赛车游戏。不过说实在的，不把它当作赛车游戏也未尝不可——有赛车游戏可以发射飞弹攻击对手，设置陷阱陷害对手的吗？一边竞速一边攻击便是《Crash Nitro Kart》乐趣所在。从游戏画面来说，相比于色调简洁明快的《马里奥赛车》，本作则是鲜艳华丽，带有明显的美式风味。而从操作来说，同样容易上手。

×键 油门/加速；□键 刹车/减速/倒退；△键 切换小地图与速度表；○键 使用道具攻击；L1 键 &R1 键 跳跃；L2 键 打开后视镜；R2 键 获得队友激励（组队战中使用）；方向键 控制方向

本作亦有多种游戏模式供选择。除了一般 RAC 都有的剧情模式、单人模式、多人模式外，多人对战模式是本作的最大乐趣所在。多人对战模式有四个赛道可选，这些赛道的特点在于都是密闭的，大多是面性的而非线性的一般赛道，障碍物与武器道具箱也较多。这样设计主要是让赛车更容易的相遇，更频繁的使用武器，进而大大增加乱斗的乐趣。怎么样？是不是想起了小时候曾经玩过的“碰碰车”？对战的目的已经不再是竞速，而是夺取水晶、夺取对方旗帜、保全自己等不同的目标。

因此在本作中，攻击对手的乐趣似乎已远远超过了竞速的乐趣。为此，制作小组绞尽脑汁为游戏设计了 13 种效果各异的攻击性武器和道具。在比赛模式中可使用 10 种，另 3 种在对战模式中才会出现。

飞弹	本作最好使的攻击武器，可怕之处在于它具有追踪能力。而在敌人对你使用时，赛车会报警，并被飞弹锁定目标。如果操作得当还是能够逃过一劫的。
龙卷风	左右横卷的攻击方式，并能遇弯转弯！威力也不小。
骷髅弹	投掷攻击的炸弹，投掷路线为直线，命中率就要看玩家的了。
冰星障	向前方扔出的五角冰障碍。
紫电网	向后扔出的电网。
定时炸弹	一个红色盒子，碰到几秒后会将赛车炸上天。不过如果在这短短几秒里，先跳起，再按×键可以将它扔掉。
动力剂	获得一个火箭冲击。
防护罩	使用后可以抵挡一次敌人的武器攻击或者撞翻一次敌人。
印地头	在赛车周围高速环绕，可以撞翻不限次的敌人。
静止钟	让全部的对手打个圈。

特殊技巧

1 甩尾：虽然本作并不是正统的 RAC，作为 RAC 类最基本的操作——甩尾依然是必须熟练掌握的技巧。除了与一般 RAC 类操作无异的传统甩尾法，本作还有一个特殊甩尾法。方法是先跳起，待赛车跳起在空中时，按方向键控制转弯方向，会出现一个甩尾力度槽，随力度的变大甩尾角度也越来越大，等到指针转到合适的力度松开方向键，甩尾完成。优点是转弯几乎没有速度损失，缺点是操作相对复杂点，这就要求玩家熟悉赛道各个弯的角度与控制好甩尾力度了。

2 火箭冲：火箭冲是本作的一大特色。它能够在短时间内让赛车以平常几倍速度行驶，如果你能很出色的使用它，那领先的优势将是以圈计算的。这在本作是比甩尾更实用的技巧，几个完美甩尾后的领先优势有时还比不上一个火箭冲。使用火箭冲的方法有以下几种：

（1）在比赛开始时有三红灯的倒数，当最后的绿灯亮时赛车方可启动出发。此时如果玩家按下的油门指针在速度表的红色区域时，那么启动时就能够发动火箭冲，一开始就能把对手远远抛在后面。这样你就能够专注于驾车，心无旁骛，而互相攻击阻碍的乱斗就留给身后敌人。

（2）使用道具动力剂和推进器可以使出火箭冲。

（3）赛道中有绿色和蓝色的加速道，当赛车行驶经过上面时，可以自动获得火箭冲。

（4）只要是从高往低落下的地形，高低落差不是太小的话，在赛车达到最高点即将落下的时候按下跳跃，则赛车在落地时会获得一个火箭冲。因此，比赛中看到斜坡就毫不犹豫的上吧！

另外在对战模式中才会出现的道具武器：

推进器	能够连续三次使用火箭冲。
飞鱼弹	手动导航的飞弹。可以用方向键控制它的方向，追向敌人。
隐形衣	可使自己的赛车隐形，用于偷偷潜近敌人或者躲避敌人追逼。

有人也许要说了，论名气，古惑狼哪有马里奥出名？论游戏水准，那样的小公司哪比得上 Nintendo？言下之意《古惑狼赛车》一定不如《马里奥赛车》！其实，作为小品游戏，胜败的关键并不是什么技术上的优劣，而在于游戏是否有吸引人的独创之处。况且，作为玩家，玩这类小品游戏的时候，与其他作品作比较毫无意义，享受游戏的乐趣才是最重要的。而《古惑狼赛车》正做到了这点。独乐乐不如众乐乐，朋友来访时，停下手中的所谓大作，放上这款小品《古惑狼赛车》，与朋友对战，共同享受游戏的乐趣吧！

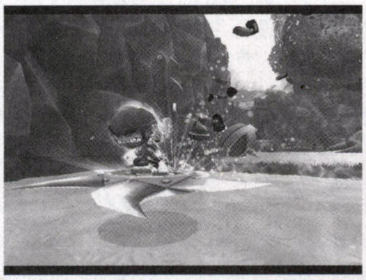
非主流

融合了《MGS》、《SONIC》、《MARIO》、《皇牌空战》等游戏精髓的动作游戏你有什么理由不去玩一下呢?

游戏的本质乐趣是什么?在以CG为主流的电影式游戏大量充斥的现在,很多玩游戏的人都说不清楚。大家都只记得以前的游戏虽然不如现在的美观,但玩游戏时却是多么快乐,而现在却很少能感觉到那样的快乐。试一试《我流忍者》(《I-Ninja》)这款很难得的既具有新意又充满乐趣的游戏,说不定你就能够找回当初玩游戏的感觉。无论是SONIC的那种超快速度感,还是《超级玛里奥》里那种对游戏操作的要求,或者《皇牌空战》那种驾驶类游戏,又或者《MGS》里的秘密潜入,本游戏都有一定的"借鉴",再加上一些奇特的解谜要素,使得本游戏综合了许多类游戏的长处。这样也许有人会想:不就是一款"大杂烩"?也许。表面上看来,该游戏的确是一款掺杂了各种要素的综合游戏,但实实在在的玩后,却会感叹"游戏也许就该是这样乐趣无穷的"(各类游戏都有她本身的乐趣,能够将各类游戏的长处融合得恰到好处的游戏才是真正的好游戏。制作厂商也许真正领会到了任天堂所提倡的"游戏本质乐趣"这个说法)。Q版的人物,充满童话风格的故事,清新的画面,搞笑的对白,怪异的忍者,有趣的谜题,不同的游戏难度,《我流忍者》这种面向全年龄段玩家的游戏,最适合几个人一起玩一个下午,细细体会游戏的最原始的乐趣。

游戏简介

身为忍者的主角,在救出师傅的同时却又当场害死了他。听了已经成为幽灵的师傅的话,主角决定拯救世界,于是去完成各种任务以取得Grade资格,并同时与邪恶对抗。游戏中主角的武器会随着游戏的进程而不断更换,特殊技也会逐个学会。当完成某些任务而提升Grade后,主角可以再次挑战前面的关卡(能否挑战,要看主角当前的Grade颜色与关卡的颜色是否一致或者高于关卡颜色),而再次挑战时关卡都会有不同程度的难度提升(最多的提高2级。有些是加入了时间的限制,有些则是打倒一定数量的敌人,有些则是获得一定数量的红色金币,boss战除外),这时的任务没有一定的技术是很难完成的。另外,当完成一个场景的任务后,与该场景登场人物对话(○键),可以进入新的Grade测试。



左摇杆:控制人物移动　□:普通攻击,飞镖(主视角中)
方向键上:(特殊技)回复少量HP　△:手里剑(主视角中)
方向键右:(特殊技)回复大量HP　×:跳跃(可以二段跳)
方向键下:(特殊技)巨型回旋镖攻击　○:旋转攻击(空中一直按住可以延长飞行时间和距离),事件触发
方向键左:(特殊技)火焰攻击 R1:平时为锁链,主视角中为调整视角大小
START:菜单 L1:切换为主视角

必须掌握的操作

壁走:按×跳向墙后,推动左摇杆向行进方向,主角就踩墙前进

锁链:在圆环前按住R1键,推住左摇杆不松,主角则像荡秋千一样晃动,松开R1键,主角则跃出去。在高速通道中,需要掌握此操作以改变前进方向(注意在有两对红色箭头处使用,否则方向转过的角度不足)

滑行:跳上特定的长杠,主角则飞速前进,此时如果跳跃,同样需要控制方向才能继续滑行。

登高:这个不难,在两面墙上来回跑几下,很快就可以上到高处

简明流程要点

由于场景人物提供的Grade测试均是技术上的要求,没有谜题可言,故不计入以下流程;且以下攻关顺序由玩者自己决定,选择任务方法为:在入口前按○,允许进入的话,则会出现"Yes or No"的选择。

场景1:Robot Beach

Eye-Ninja详细介绍了该游戏的操作。要点就是最后一个房间攻击那台会射出激光的机器,然后主角会趴在球上,控制球进入下面的通道,取得Grade。Eye2 Eye清理掉敌人,来到一个布满激光射线的房间,攻击中间的机器,平台会开始移动,利用平台来到房间最远端的平台,攻击机器后再控制球完成任务,取得Grade。Heart Attack有一点《MGS》的感觉,注意不要被会发出声波的敌人发现。Kyza boss战,驾驶机器人进行拳击赛。趁敌人攻击时的弱点使用组合拳(○□△)可以轻易取胜。

场景2:Bomb Bay

Chase the Fuse 在火线引爆炸药前到达目的地即可获得Grade。一个考验速度的关卡,建议不要与敌人缠斗,一路向前跑就行了。Rocket Factory 第一个充满解谜的长时间关卡。注意在传送带上时,先要将火箭样品打掉,再让机械手臂将主角夹送到新的地方。Grade in a Cage 将火药桶滚到Grade前的铁栏处,用□键攻击引爆火药即可获得Grade。考验技术的一个关卡,建议先扫平障碍后,再慢慢滚动火药桶。Shoot the Ships 这关是操作炮台阻止敌人登陆。此时□键为MINIGUN攻击,○键为导弹攻击,L1为准心放大。Ventis boss战,驾驶潜水艇与巨型机械鱼战斗。这里攻击方式只有□键攻击,但是可以得到各式各样的武器补给。

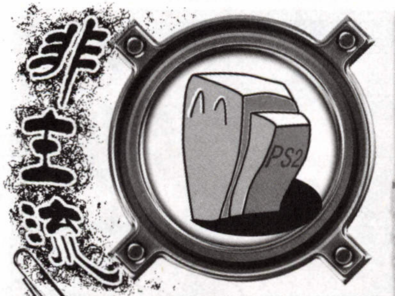
场景3:Jungle Falls

Buzz off!又是类似《MGS》的一关,除了小心回避会发出声波的机械人外,有些地方要先使用木制火箭(站在特定炮台前按○键,然后使用左摇杆控制火箭前进方向)轰掉木门和木像后才能进入,而有些地方要先用手里剑或是飞镖攻击蜘蛛后地面才会出现柱台。Ride the Lags 没什么特别的一关,注意最后需要踩着滚石进入山洞才能破门。Sly Ninja 要点与Buzz off!差不多,只是有些地方需要先破坏水闸模样的机器后门才会开。Psyamon boss战,驾驶机器人战斗。此关有些麻烦,□键攻击是不会对boss造成伤害的,只能用来打小兵和boss放出的炮弹,而弹药是有限的,随时注意补充(按×键即可补满);当打了一定数量的小兵,屏幕右下角的能量槽会满,这时即可按○键发射导弹,才能去boss的血。

场景4:Moutain Gorge

能够玩到这里,各位的技术已经不俗了,对此游戏的谜题设置也差不多适应了,还剩下一点谜题,但是为了游戏的乐趣,我就不多说了,请各位自己去解了。

也许很多人就这样玩了游戏后会觉得太简单了,没有挑战性;没关系,再去玩以前挑战过的关卡;如果还嫌不够难的话,游戏中还有4个隐藏地点,只要收集了一定数量的Grade就可以进入,里面的游戏难度是不错的……



如果你对书法和国画感兴趣，并且偶尔也听一下RAP，那么你一定要试一下这款游戏。

RAP+水墨画+书法+《pop′music》=书道节拍

RAP：说唱音乐，源自纽约贫困黑人聚居区，以一连串押韵的话语在具有强烈节奏的音乐伴奏下说出，也就是通常我们说的饶舌乐。

水墨画：我国特有的画种之一，起源于唐代。通过运用墨的浓淡和笔势充分发挥墨法的功能，取得"水晕墨章""如兼五彩"的艺术效果。

书法：书法是汉字的书写艺术，汉字在漫长的发展历程中本身也形成了一种独特的造型艺术，是中华民族的文化瑰宝。

pop′music：由KONAMI公司出品的著名音乐游戏系列，游戏方法类似于《DDR》，只不过将舞步改为纯粹的手指按键。

书道　节拍

《书道节拍》是一款由SCE开发的另类音乐游戏。以书法为主线，并结合了大众类音乐游戏的特点，再加上独特的水墨画表现手法，使得本款游戏相比其它同类游戏更显得卓尔不群。天马行空般的想像力通常在任天堂游戏上出现，但是本作却让笔者有了同样的感受，可以毫不夸张的说，《书道节拍》是近期小品级休闲游戏中最为出色的一款，而且以RAP结合节奏按键的创意似乎有一种让人欲罢不能的魔力！

《书道节拍》之狂想

作为一款中国风味浓厚的游戏，满屏幕都是日文假名着实有些令人不爽。据SCE称游戏中的所有文章都是邀请著名作家伊藤诚光专门撰写的，但是看不懂的话再怎么吹得天花乱坠也没有意义，如果能够换成中文的话……比如换用周杰伦的《双截棍》，把手拿毛笔改成双截棍，嘿嘿哈嘿！！……又或者换用哈狗帮的《韩流来袭》，一边写字一边大骂"XXXXB"……

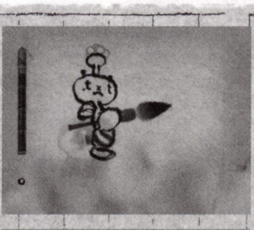
这样的游戏，肯定，火了！！！

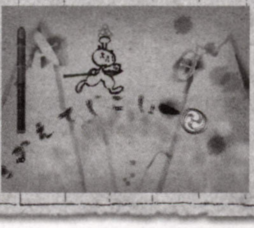
书道节拍游戏规则

游戏中的角色将在一个由『浮云』构成的封闭环形传送带上行走，玩家可以将其理解为一句完整的RAP歌词。如果玩家不能一次通过整句话，还有循环再来的机会(但是无法获得高评价)，如果能够一次性通过，则可以获得『上手』『一流』或『超一流』之类的高评价。

输送带上的障碍物在游戏中设定为RAP台词中的各个关键词的起始位置，以黄色的圆圈表示。当游戏人物靠近圆圈后应及时『落笔』书写，圆圈的后面会跟有一串浮云，落笔之后会自动将浮云改写为单词，浮云结束时应该及时『收笔』，但是如果收笔过早则此句话需要重新写过。

输送带的末尾，也就是RAP台词的最后(可理解为环形的结合部)有一个空心的向上箭头，当这句话全部书写完毕之后箭头会变为实心，此时在箭头上『抬笔』即可进入下一句话的场景。



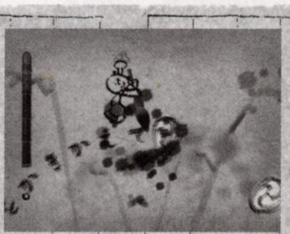


画面左边的笔管中会显示有墨水的含量，写字、被障碍物绊倒或是主动倒地都会损失墨水，如果墨水耗尽则人物会退化，退化两次之后如果墨水再次用尽则游戏结束。每写完一句完整的句子，转换场景后墨水会重新注满。

心中有节奏　下笔如有神

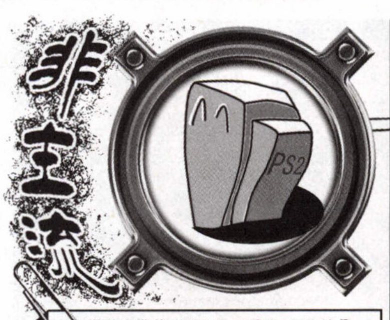
游戏的控制非常简单，仅靠手柄右摇杆上、下两个方向即可。方向上为『抬笔』，方向下为『落笔』。根据玩家移动摇杆的力度不同，写出的字迹也有轻重缓急、好看难看之分。此操作虽然简单，却暗合书法之基础要领，要想写一手好字就需要了解书法中最基础的『起笔、收笔』两个环节。

东汉书法家蔡邕在《九势》中曾说到起笔、行笔、收笔的要诀：『藏头护尾，力在字中，下笔用力，肌肤之丽。』，意思就是『写字时逆锋起笔，回锋收笔，以求笔画沉实劲健，骨丰肉润的艺术效果』。著名书法家丰羲之更是强调写字时起收不露锋芒，而让筋骨气势蕴含于点画之中。



起笔的要点在于『逆入』(注：此处所述要点仅为书法基础的节选，并非所有字体都需要依此而行，如起笔还有诸如折入、顺入的方式，后同。)，即逆锋起笔，采用与行笔的相反方向(欲右先左，欲下先上)遣锋发笔。在游戏中表现为在落笔瞬间先抬笔，这样写出来的字迹圆润丰满，沉实有力(事实上不用先抬笔也可写字，但是写出的字体纤细而且容易分叉，视觉效果不佳)。

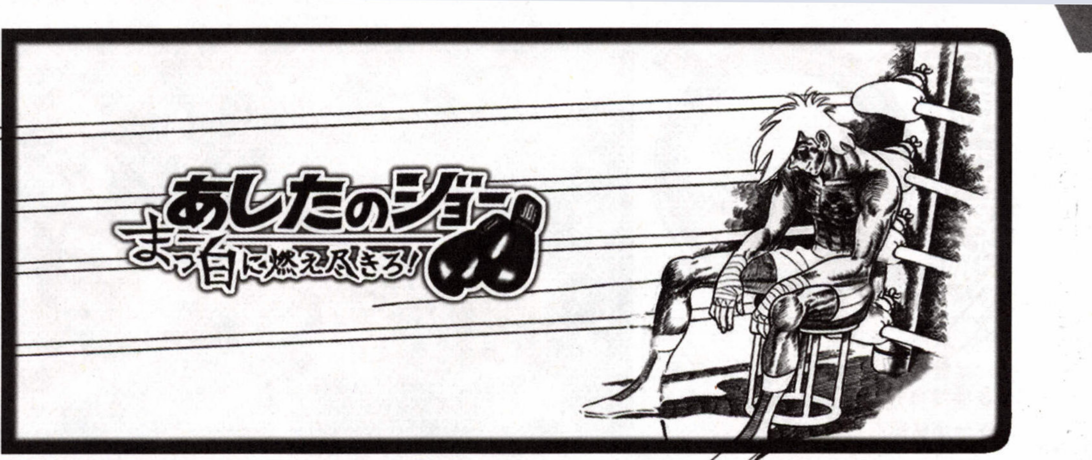
收笔的要领为藏锋收笔，即收笔时笔锋朝笔画的反方向回收，将笔锋藏于点画之内。在游戏中的收笔要点为写到最后一个字时将摇杆稍微向上搬动，这样可使最后一个字和之前所写保持一致，不至于出现收笔不及而将字写花的情况。



谨游戏推荐给所有的动漫迷，因为这是一个永久的经典

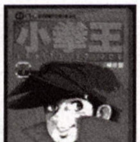
游戏推荐给所有的拳击迷，因为这里有你想要的激烈的拳与拳的对抗

因为他能唤醒你闲置以久的肾上腺



这款拳击游戏是 KONAMI 将运动漫画改编成游戏的第三弹了，前两个分别为网球王子和 DEAR BOYS。和这两个前辈相比，本作也运用了卡通渲染来保留漫画的感觉。不同点则是，游戏中的场景和人物（不包括比赛时），全部都是由漫画原稿所组成的……这让游戏原味十足，在进行游戏的同时，还能感受到原画带来的赏心悦目之感。あしたのジョ-直译为“明日的丈”[注 1]由台湾那边的翻译一加工，免不了又被扣了一个“王”的帽子……台湾漫画翻译者的恶趣味啊。

关于原作

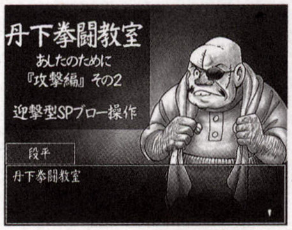


这款漫画来头之大是网球王子和 DEAR BOYS 所难以望其项背的。[あしたのジョ-]从 1968 年 1 月开始在讲谈社的[少年漫画周刊]上连载，作者千叶彻弥和编剧高森朝雄的完美组合，使得这个积极向上，充满热血味道的漫画，迅速征服男女老少，成为日本人心中的支柱[注 2]。就让我来简单介绍一下这个日本人心中永远不可替代的漫画吧。

孤儿矢吹丈一直流浪于日本的各个城市，这次他来到了东京的贫民窟，机缘巧合下认识了独眼，酗酒成性的教练段平（绝对不是中国人……）。老道的段平发现了丈的拳击天分决心栽培他成为一名出色的拳击手。然而生性懒散的丈因为当街斗殴被送进了少年感化所。也因此认识了力石彻，叶子，以及拳击的乐趣。在走出感化所后丈奋发努力，终于实现了和力石彻在拳击台上一绝胜负的愿望。比赛结束了……丈输掉了比赛……但是同时一个更大打击向他袭来。力石彻死了，原来为了能和丈比赛，力石彻不得不超负荷减重，和丈的激烈比赛使得脑部负荷严重超标，最终倒在了擂台下。在这之后丈一度消沉，但是在众人的努力下，丈站了起来，并向世界进军。激烈的比赛中，丈的脑部已经受损，医生说丈可能在任何比赛中猝死。但是丈为追寻自己的梦想坚持打到了决赛。一场世纪之战后……遍体鳞伤的丈坐在擂台角落里微笑的等待裁判宣布比赛的胜负，仿佛这些得失，已经无所谓……这张永恒的笑脸也被后来的漫画创作者奉为不可超越的经典，KONAMI 也把它做为了游戏的封面。可味意义深长。

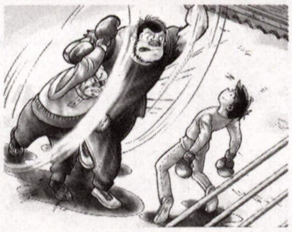
关于模式

1.万年不能少的故事模式 MEMORIAL，这个模式又一分为二，一是 STORY，二是 CHAPTER 前者是故事模式，使用丈体验慢慢成长的乐趣（一开始就跟个流氓没区别……— —ll）后者则是可以选择任意的章节进行游戏以让你随时玩你想玩的那场比赛。



2.EXHIBITION 模式，也就是训练模式了。这里可以把游戏的操作和系统熟悉个遍，免得比赛时被打的满地找牙。

3.VICTORY 模式，可以使用 STORY 模式出现过的所有选手进行游戏，而对手则按照漫画大致的先后顺序，配合各个选手的经历进行编排十分有趣。

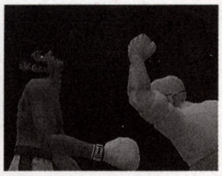


关于操作

看了上面的介绍，大家应该已经知道这款作品的分量了吧……对于这样的意义深长的漫画，KONAMI 自然不敢随便应付过去。游戏的故事从漫画的最初一直到最后都完全忠实于原著进行着每一场比赛，每一次挥拳。玩了游戏的人都能感受到那一份认真。作为一款拳击游戏来说，打击感是十分重要的，同类型的[はじめでの一步]（一步神拳）在这点上就做的差强人意。

而本作呢？采用类似于铁拳的左右拳设定，加上对于受创和出拳硬直的反复揣摩，KONAMI 在这点上做的要好的多。左手下钩拳击中对手腹部，紧跟一右手上钩拳击溃对手，再补上一记左手摆拳。完全可以在游戏中实现。因为是拳击游戏，所以人物的移动方式是重中之重。设定宽了，人会变的太活，而变得不成为拳击。设定严了又会让人产生驾驶高达的感觉（— —ll）。在这点上可以说 KONAMI 漂亮的突破了。慢碎步的试探，低位的迅速接近，游戏在脚步移动上达到了同类第 3 人称拳击游戏的最高点。

作为漫画游戏，作品中的必杀技自然是少不了的，丈的 CROSS COUNTER，DOUBLE CROSS COUNTER，ROPE COUNTER 等必杀都在游戏中完美得到了呈现，唯一可惜的就是必杀技出的方法：虽然是在右下的气变黄后简单的按 R1 发出，但是，必杀技是作为反击技出现的……也就是说必须在使用必杀技前的一秒钟内被对手攻击……否则……就跟白发一样。

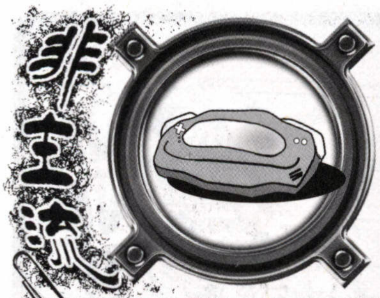


最后把这款游戏的操作进行一下简单的介绍吧，看了这个就可以基本节省去玩练习模式的时间了^_^

上 前进；下 后退；左 向屏幕外移动；右 向屏幕内移动；方块 左直拳；三角 右直拳；X 左钩拳；圆圈 右钩拳；前进或后退连续两次输入：STEP；L2 防御；R1 必杀；L1 构的变化；R2+方向 闪避（可同时出拳进行闪避攻击）

注 1：丈是主人公名字的缩写，主人公的全名为矢吹丈。

注 2：20 世纪 60 年代正是日本战后动荡不安的时候，日本人民在经历了二战后，丧失了精神支柱。据说当时很多的年轻人都在矢吹丈身上找到了新的日本精神源泉，左手捧着漫画，右手拿着[朝日周报]，躲在掩体后进行战斗，可见其影响之深。

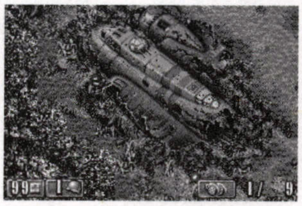


厌倦了手柄操作的 FPS 了？又怀念起曾经 FC 上的经典 STG 了？来吧，重新演绎的荣誉勋章会让你找到多年前的感动！

上个世纪发生的两次世界大战给人们留下了无数痛苦的回忆和教训，但留给人们的还有无数的素材和供人们谈论的话题。也许是一战离我们的时间稍微远了点，科技含量低了点，而且其牵连的国家和人口以及耗费和二战比起来都是大巫见小巫，所以给人们留下更多印象的还是二战。我们从二战结束后的几十年对二战素材的发掘和利用就可窥其一二。电影是先锋，但游戏这门艺术的出现更是加强了对二战这个好素材的运用，能让人们对几十年前的那段历史有了更深的理解。但以二战为题材的游戏从多，而且各种类型、各种平台也是纷繁复杂，从 FPS 到 RTS、从 PC 到 PS2，几乎是各个方面都被充分发掘了，其中却以 FPS 最受欢迎，因为这种游戏方式的代入感最强，能够让人最强烈的感到战争的气氛。而《荣誉勋章》（以下简称〈荣誉〉）则是这当中的佼佼者，个人曾在被 PC 上的《荣誉》在 5 分钟内吸引了，所以最红的掌机也不不放过，但可惜的是在 GBA 上曾经推出过的几款《荣誉》均是沿袭了在其他平台上的传统 FPS 方式，但在这台 2D 主机上要表现出和其他平台上一样的极佳效果真是很难为它了，故而在此之前的 GBA 版《荣誉》一直是表现平淡。在这种情况下，再次推出的《荣誉》便一改以往作风，改成了一款 2D 的 ACT 射击游戏，从此，新的荣誉诞生了！

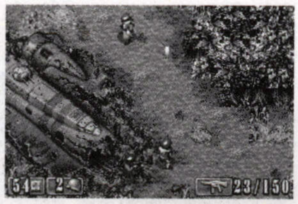
画面效果

放弃了以往的 FPS 游戏方式，放弃了满眼的马赛克，换来的是完全清新的 2D 游戏方式，刚进入游戏的 5 分钟内我又再次被征服了。画面的精细程度到可以说是相当的完美。逼真的郊外飞机残骸、刻画入微树林，甚至连德国鬼子的小钢盔都有模有样，没有一处不体现出制作者的用心，在家用机上的 ACT 也大抵如此了。而且此作采用了俯瞰式的视角，优点就是可以看到你周围所有的情况，常常可以在地图上和对手绕来绕去地打游击战，用来避免大堆敌人的围殴很有用。

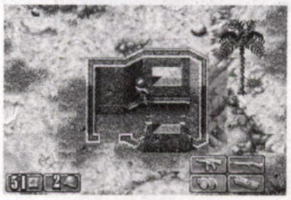


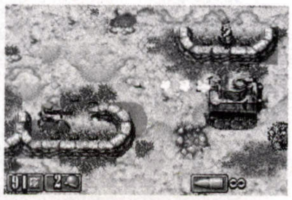
操作与武器

对于一个 ACT 游戏，最为重要的便是操作了。很大众地将 A 键定为射击键，B 键切换武器，而你可携带的就手雷和枪械两种武器，所以切换起来还是挺方便的。除 L 是换弹夹外，R 键的架枪倒有几分象生化的操作，按住不放的话你可以使你的子弹偏移减小，射程更远，但你只可以朝你所面向的方向射击，所以这招来对付从一个方向冲来的敌群有奇效。

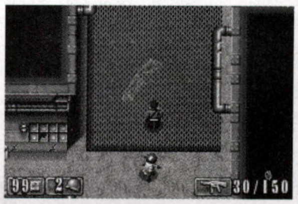


游戏中的道具就是你可用的各种武器了。二战的经典武器众多，当然就不只刚开始那一两种，但要更换武器不是象以前一样在游戏过程中不断获得，因为携带量的限制，不论何时你身上都只有一支枪，要换枪嘛就只能到固定地点了。这固定地点一般都是战地工事，在小镇上打巷战时就是民居了。在这里你能够更换多种武器，但都是轻重、远近的两套一组的套装武器。二战的各种武器是个人最爱的部分了，在此《荣誉》中你可用的兵器共有枪械、火箭弹、手雷几种。这可是你对敌的东西，下面我们来看看。枪械共有 5 种：M1 汤姆森、M1918A2 勃郎宁、M1 伽兰德、MG42 重机枪、小手枪（实在看不清是什么手枪），其中枪械威力最大的是 M1 伽兰德步枪，一枪可以射杀一个敌人，射程也最远，但缺点是射速慢，在一个弹夹未用完之前不可以更换子弹而且每个弹夹只有 8 发子弹；其次是 M1918 勃郎宁，两发子弹可以射杀一个，缺点嘛就是射程比 M1 伽兰德近；M1 汤姆森是射速最快而且单个弹夹子弹最多的枪，换过来就是杀伤威力小，射杀一个敌人要三发子弹，而且射程很近，基本上你用这枪能射到敌人时敌人都能够射到你，有时候可能会误事。其他架式的 MG42 型重机枪，射程极远，子弹无限，威力一般，但不可移动。所有枪械射击过程中都会有子弹偏移的情况游戏中要注意。而你可以用的火箭弹嘛就是盟军的经典——"巴祖卡"单兵火箭筒。其威力在游戏中最大，但备弹只有 8 发，而且重新装弹很慢，只用于对固定目标和装甲目标，可是任务中你要摧毁的固定目标不多，用到它的地方就少了；手枪就不说，威力又小射程又近，没多大用，所以就和威力最大的"巴祖卡"搭配到了一块。看到这些不要以为就完了，还记得 PC 版的〈联合袭击〉中的"虎王"坦克吗？这里依旧保留了下来，而且凭借其厚实的装甲可以对敌方的子弹完全无视，只需小心火箭和地雷就可以了，还不快去爽一把。

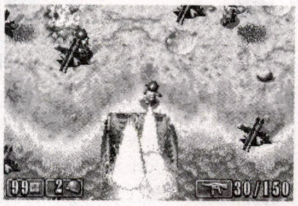




游戏关卡

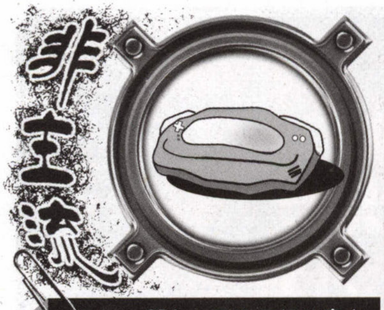


对于 ACT 游戏关卡的设定完全是一步步把你带向敌人的腹地。越向前走就越是充分的体现了此作的副主题：潜入者。很多地方都有着深重的潜入谍报的味道。很多的地方都是要隐秘的潜入，在敌人完全不知情的情况下完成任务或是清理所有敌人，不费一枪一弹而杀敌于无声之中（有点索利德的感觉）。首先一开场便是那血浸的诺曼底海滩；空中的轰炸，地面的扫射，都在阻挡你上岸。刚一登陆你身后的登陆艇就被击沉，从此你便登上了欧洲的土地。故事就从这里开始，接下来的就便是慢慢的向柏林的推进。有在德军要塞炸毁机场和战机；空降荷兰；炸毁铁路桥；守住农庄；潜入敌方的潜艇基地；保护轰炸机免遭战斗机的攻击；夺取火车站，大大小小共 15 关，以及最后的一关是从敌方的基地内逃出，却都是一些略显老套的任务。总的看来任务和〈联合袭击〉与〈奇袭先锋〉大同小异，连潜入敌方潜艇基地一关的场景、最后一关的逃出场景都异常的相似。所以在这点上也许是关卡的一点不足，就好象在温习那两部经典作品一样……



音效

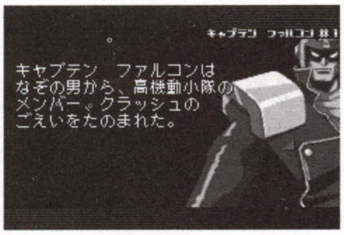
作为一款 128Mb 的游戏，估计最耗的就耗在了这音效上了。整个游戏的音效完全沿用了〈联合袭击〉的音乐。沉重的 BGM，还有被敌人发现后敌人的惊叫，"Attack！"、"Take cover！"，配合上那逼真的画面，战场气氛表现十足。这样的音效对这部〈荣誉〉完全起到了一个画龙点睛的作用。战争主题游戏要的就是战场的气氛，失掉了这个也就失掉了灵魂，〈潜入者〉很好的把握住了这一点，使得它成为了一款转型成功的〈荣誉〉。



还在为 GBA 上面没有好的赛车游戏而苦恼？那么，现在就强烈吐血推荐这个可以令你感动的落泪的超强赛车游戏！

作为任天堂公司的 SFC、N64、GBA 三大主机的首发软件的《F-ZERO》自今年暑期在 NGC 和街机上推出《F-ZERO GX/AX》后，近期在又 GBA 上推出了《F-ZERO 猎鹰传说（F-ZERO ファルコン传说）》。本作是《F-ZERO》在 GBA 上推出的第二作，是根据现在正在日本热播中的同名动画改编的。

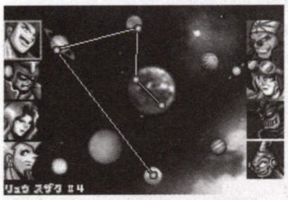
故事背景



公元 2201 年，人类已经进入宇宙，科学文明极度发达，全宇宙的人类都非常热衷于参加一种叫做《F-ZERO》的竞速比赛。驾驶着专用的赛车以超越音速的速度在宇宙各地的赛场飞驰，为了取得"宇宙最速"这个称号而不断地与对手竞争，这就是未来世界的赛车比赛——F-ZERO！在至高的名誉和巨额的金钱吸引着那些来自宇宙各地将生死置之度外的驾驶员们，在这些驾驶员里最具人气的就是我们的主角新人驾驶员 Ryu Suzrku 和迷之蒙面飞行员 Crptrin Falcon，Ryu Suzrku 原本是一名侦探，在一次侦查任务中，他因为跟踪邪恶的 Zoda 而遭十分严重事故。之后就被冷冻了起来。150 年后，一名负责调查与 F-ZERO 相关的犯罪事件秘密警察将他解冻。Ryu Suzrku 加入了此次的调查行动，并获知 Zoda 依然活跃于犯罪世界，并在 F-ZERO 比赛的幕后进行不可告人的犯罪行动。

于是，我们的游戏开始了。

剧情模式

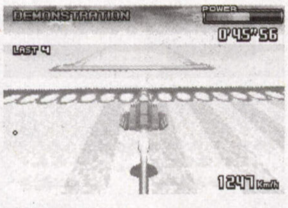


首先我来为大家介绍游戏的剧情模式，本模式总共有 8 个人物可以选择，除了我们的 2 位主角外还有 6 位动画版中的活跃人物可供我们选择。每个人物都有自己的剧本，每一个都不尽相同，所以说你想要 100%完成剧情的话，就必须将每个人的剧本都打穿一遍。而游戏开始可以选择的剧本只有 Ryu Suzrku 一个人，随着剧情的发展 Ryu Suzrku 又会遇到新的人物，比如说在第二关遇到了 Crptrin Falcon，只要完成第二关，Crptrin Falcon 的剧本就激活了，而在 Crptrin Falcon 的剧本中，又可以激活其他人物的剧本。每个剧本都不相同，但又都相互缠绕着展开，这样我们在完成了一个人的剧本后，就有了玩下去的理由了。

关键词

速度——以超越声音的速度来竞赛一向是《F-ZERO》的特点，每小时 1 千多公里的快感可不是现在这个年代的赛车所能给你的，尤其是在腾空时按 LR 键加速更是让人大呼过瘾！

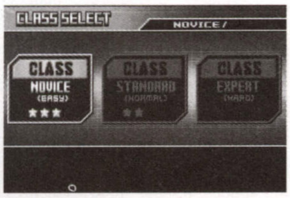
语音及过场动画——比赛的开始到结束都有语音相伴，剧情模式每一关的开始和结束都有过场动画来叙述剧情，这无疑使得本作成为至今为止最豪华的 GBA 竞速游戏！



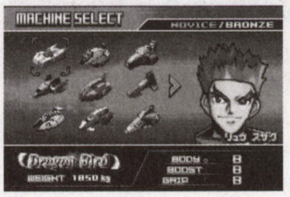
地图——游戏为我们提供了 30 种以上风格各异的比赛地图，除了本作的原创地图外，还保留了前作中若干张经典地图供我们使用。

1VS4——只需要一盘卡就可以让 4 台 GBA 联机比赛，你无须再为僧多粥少这个问题而烦恼了。

锦标赛模式



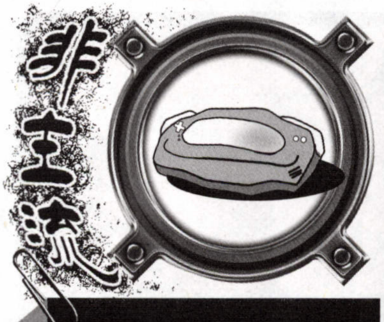
然后我要介绍的是游戏的另外一个重点比赛模式。该模式总共有难中易 3 种难度可供选择。你可以根据自己的驾驶技术来选择适合自己的难度。然后又要选择赛道的难度，总共有青铜杯、白银杯和黄金杯 3 种难度可以选择（据说还有一个隐藏的难度……），大家选择的时候千万要量力而行，否则等待你的只有车毁人亡了。之后我们要选择的就是我们的赛车了，游戏总共为我们提供 30 辆外观和性能各异的赛车。初期也和剧情模式一样，我们只能选择其中的 5 辆，但是随着你不断的参加比赛，可供选择的车辆也会慢慢增加，想要把所有 30 辆车都收集到可真不是件简单的事情呀。最后我们就要进入比赛了，比赛总共有 5 个不同的赛道，我们的车子只有挤入前 5 名才能进入到下一个赛道的比赛，中途炸毁、不到前 5 名都只能在这个赛道上重跑一遍。每跑完一个赛道都会有积分，5 场比赛下来谁胜谁负一看积分就明了了。所以大家千万不要因为输了一场比赛而气得敲桌子，只要你在接下来的比赛中努力，照样有机会取得第一！



本作与在 GBA 上推出的前作相比，除了大大加强了画面、声音和手感外，还大大的满足了那些有收集癖好的玩家 30 辆跑车和 48 个奖杯可不是只要你有耐性就可以拿到的。

你还在抱怨 GBA 上没有好的赛车游戏么？你还在用你的 GBA 玩那些跑的又慢贴图又牵强的二流赛车游戏么？我建议你们来试一下这款《F-ZERO 猎鹰传说》，保证你们感动得流下幸福的眼泪！

机种:GBA　类型:ACT　厂商:ATLUS　发售日:11 月 18 日　文:Aliny



谨以本作推荐给那些深藏在记忆之中依然缅怀过去,回味当初的骨灰级玩家。

昨天的双截龙

老一辈的玩家相信都会知道这个游戏:《双截龙》。这款曾经风靡八十年代的超经典动作游戏,可以说是影响了一代人,也对日后街机上的横卷轴动作游戏有着重要的启迪作用,了不起的一个里程碑哦。

ARC:《双截龙》,发售日期:1987

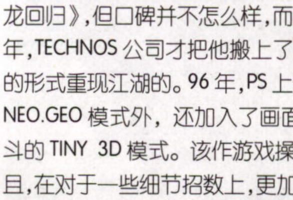
最早期的这款游戏,只是讲述的一对兄弟为了夺回心爱的恋人,而和当地黑社会作战的故事。很有港台动作片的气氛。而整款游戏对于当时来说,操作感还是不错的。可以使用各种形形色色的道具,以及富有特色的攻击。因此本作的评价可谓相当高。不夸张的说一句,当年的双截龙在机厅和现在的 KOF 差不多。

FC:《双截龙》,发售日期:1988

然而,本作在 FC 上的移植作褒贬参半。添加了一些新的场景,同时出现了经验值学习系统,这在早期的清版 ACT 游戏中,又开了一个先河。原本街机中默认的几项攻击技在该作中一开始是没有的,需要累积经验才能学到。相当有趣的设定哦。不过,这作用对战模式代替了二人模式,这在当初是引来一阵议论。当作 A.RPG 或许会好些吧~

FC:《双截龙 2:复仇》,发售日期:1988

如果说《双截龙》的第一作是一款十分古怪的移植作的话,那么《双截龙 2:复仇》的推出则是将这个游戏推向了事业的顶峰。在 FC 时代近乎完美的画面,当初的双人模式再度回归。而且添加了不少新必杀技,爽快度满点。在强化画面和游戏性的时候,同时也增加了难度,音乐也很出色,不似前作一般软绵无力。再加上跳关加血之类的秘技存在,90 年代的玩家如果没玩过的话,那真可以用"国宝"来形容了。



FC:《双截龙 3:圣石》,发售日期:1990

时隔两年《双截龙》系列的第三作再一次带来了冲击,可选角色一下增加为四人!并且每人有每人的特殊武器。而且新增加了不少动作,例如空翻过肩摔,双人协力攻击,组合技,吸墙,奔跑动作等等,使得这个游戏一下子在当时被炒得火热。比起上作,在音效上略微有点逊色,而且难度也有所下降。当然,跳关、加血等秘技依然存在。

1992 年,在 SFC 时代的双截龙,出了两款游戏《超级双截龙》和《双截龙回归》,但口碑并不怎么样,而且从那以后,干脆销声匿迹了。直到 1995 年,TECHNOS 公司才把他搬上了 NEO.GEO 的舞台,不过这次是以对战游戏的形式重现江湖的。96 年,PS 上也出现了这款游戏移植改良的版本。除了 NEO.GEO 模式外,还加入了画面较华丽的 OVERDRIVE 模式和纸板人型格斗的 TINY 3D 模式。该作游戏操作感还算不错,连续技做得有模有样。而且,在对于一些细节招数上,更加贴近气氛。所以,这款游戏在当时众多强作打压下依然能够露头,也是一种实力的体现……

今天的双截龙

关于这个游戏的制作公司 TECHNOS 或许会有点陌生,但是 FC 上的著名的热血系列也是由他开发的。然而却由于种种原因该公司解散,制作双截龙的小组也因此来到了 ATLUS,开始新的发展(预计热血登陆 GBA 的时间也很快了),为我们带来了这款全新的游戏:《双截龙 ADVANCE》

本作为一代的复刻,但是在场景上利用 GBA 的功能着实强化了很多。ok,不用多说了。再次进入双截龙的世界。

基本操作

十字键	人物移动
A 键	拳(最多三段,第二段后出现受伤硬直)
B 键	脚(最多两段,第一段后出现受伤硬直)/被敌人从后面抱住后可以踢脚
L 键	防御,当身技/持有道具时为卸下道具
R 键	跳跃/被敌人从后面抱住后可以挣脱

特殊动作

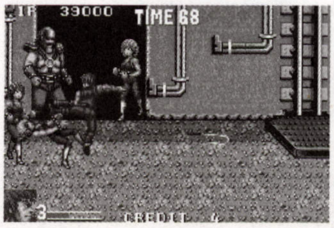
A+B	蹲下/手持棍棒时为飞出	龙尾旋	奔跑中 A+B
前 A+B	头槌	乘马机炮拳	敌倒地中,近身下+A
A+B 以后,A	勾拳	空中踩踏	敌倒地中,近身 A+B
A+B 以后,B	飞膝	龙卷旋风腿	跳跃中 A+B(移动可)
奔跑	→→	敌受伤硬直出现后,近身 A	投技
冲拳	奔跑中 A	敌受伤硬直出现后,近身 B	膝撞(最多三段)
中段踢	奔跑中 B		

本作的道具也是非常丰富,除了常见的棍棒、刀子、鞭子以外,增加了双拐这个新的攻击道具。连打数相当之高。在道具使用上时刻需要注意一点:搬起石头是会砸到自己的脚哦。同时新增加的双拐,以及历代最强的双截棍在本作的威力再一次得到提升。

关于打击感上,终于又找回了当年的那种感觉。本作的动作可谓集历代之大成。多种熟悉的动作,例如飞膝等再次回归,那种一膝盖顶飞一片人的感觉不是两三句能够形容的。另外,新增加的最重要要素:受身。这在从来都不曾有过。也使得双截龙摆脱了以往那种一路死打的模式。由于敌人的 AI 也增强了很多,所以 L 键在游戏中的地位是非常重要的。另外在原有动作的基础上,增加了一些噱头:类如摆出李小龙似的动作……使得玩家在一片打斗感以后也能够轻松一下,真是体贴入微啊。

本作的双截龙同样也有双人模式。为了提高游戏性同时增加了生存模式,这个模式难度相对于任务模式来说,更具有挑战性。

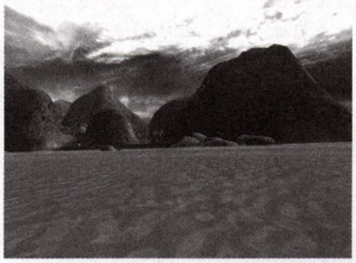
在习惯了一些华丽的日式 ACT 以后,体会一下这款硬派 ACT,或许会带来新的感受,以及些许淡淡的怀旧气氛。



小队战斗类型游戏的精品！不可多得的佳作！X-BOX 玩家必备作品！

《野蛮武力》是微软继《光环》之后在 X-BOX 上推出的又一款力作，微软为这款游戏的发售所做的宣传工作完全不亚于当初在《光环》上所下的功夫，在经过几度延期之后，游戏最终于 2003 年 5 月发售。许多玩家在初次接触该游戏时以为是像以往传统的第三人称视点的射击游戏，但事实上该游戏最大的特色就是充分强调通过小队的密切配合，应用各个成员的不同的特殊能力来完成任务。另外，游戏的进行会随着所选择的难度不同而必须调整不同的作战策略。简单难度下玩家完全可以根据自己的喜好选择角色，其余的队员则成为 AI 控制的同伴。在高级的难度下，为了能够取得胜利，每个玩家都必须熟练使用队伍里面的各个成员，准备好随机应变的调整所控制的队员，发挥团队作战的最大威力。当然，如果有条件多人游戏的话，游戏的乐趣将会有更大程度的体现。整个游戏的任务要过关难度不是最大，每关都有一个最高分的上限，会根据玩家的过关表现给出相应的评价，而最最困难的就是能够满分过关获得高评价。希望以下的游戏简要研究会给大家在攻关过程中带来帮助。

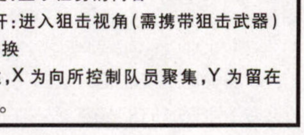
故事发生背景



游戏背景的年代处于 24 世纪初，在遥远的未来，和平仍旧是可望而不可及的虚幻，由于同盟军政府想要在各种族区域里建立起军事独裁，只要一发现有任何反抗的迹象，就会立刻派出一批精英部队将反抗组织消灭。但是同盟军的统一事实上仍旧是天方夜谈，其内部屡屡爆发的政变使得同盟国形同虚设。有权势的政客们往往会雇佣一批精英部队来达成他们的种种目的。而特种部队的成员们在执行任务的过程中也偶尔会了解事实的真相而遭杀身之祸。这个游戏里面的其中三个成员 TEX，HAWK 和 FLINT 就是在执行任务的过程中了解真相而被原先的雇主们杀害了，但是政客们可不会将特种队员们的骁勇善战的能力白白浪费，因此克隆技术被广泛运用，在特种队员们的脑部植入了一块记忆芯片，可以将队员们的战斗经验和技术完整的记录下来，以便可以在队员们的克隆体上完美的还原出来，这样政客们的特种部队又可以马上投入使用了，游戏便以 TEX 最近一次克隆体完成为开始……

游戏控制

L 键：使用道具。
R 键：攻击
左摇杆：控制角色移动
右摇杆：视角转向和瞄准
A 键：跳跃。
X 键：装弹/行动调查键
B 键：选择所装备的道具，按住不放可以显示所有携带的道具
Y 键：武器切换键
黑键：使用医药包进行回复
白键：使用所控制队员的特殊能力
开始键：OPTION 菜单
BACK 键：显示任务的内容
按住左摇杆打方向：下蹲行动
按右摇杆：进入狙击视角(需携带狙击武器)
十字键：按上，下，左，右进行所控制队员的切换
长按十字键+组合键：对该队员进行指令下达，X 为向所控制队员聚集，Y 为留在原地待命，B 为自主攻击，A 为掩护所控角色。



主要角色介绍

FLINT 种族：人造人 兵种：狙击手

特殊能力：精确瞄准，FLINT 可以对视野范围内的敌人进行自动瞄准攻击。

主要技能：空气净化，FLINT 可以在无氧的环境下生存，因此非常能适应极端恶劣并且能够忍受毒气攻击。敌人分析，在 FLINT 使用特殊能力的时候可以将敌人的体力槽显示出来。精确狙击，FLINT 可以比其他队员狙击到更远距离处的敌人。

可携带兵器：可以携带一把 RIFLE（每次任务开始都会携带有狙击性能的 RIFLE）和一把手枪。

HAWK 种族：人类 兵种：侦察兵

特殊能力：隐形，并且可无声行动。

主要技能：解密系统，HAWK 可以轻易绕过电子防御措施甚至可以将其重新编程。能量剑，HAWK 是小队里面唯一可以进行近身战的队员，其剑攻击可以将大部分敌人秒杀。

可携带兵器：一把 RIFLE 和手枪。

TEX 种族：人类 兵种：主力攻击队员，同时也是重武器专家。

特殊能力：狂战士，可以同时装备两把武器进行攻击。

主要技能：拆弹，TEX 可以将各种炸弹，地雷装置进行解除。

可携带兵器：可装备两把 CANNON 或 RIFLE。

BRUTUS 种族：兽族 兵种：突击手

特殊能力：VENGAR 的精神力，自我体力回复，视角转变成红外线夜视模式。同时可以进行突进，但是会损耗体力。

主要技能：野兽的敏觉，BRUTUS 往往可以比其他队员更容易发现潜伏在四周的敌人和陷阱。突进，朝敌人直冲而去，直接重创敌人，但是自己的体力也会同时损耗。(此技能需要发动特殊能力才能用)。

可携带兵器：可以携带一门 CANNON，一把 RIFLE 或者同时携带两把 RIFLE。

流程简述

MISSION 1 欢迎来到第23分队

首要目标:消灭基地里面所有的恐怖分子

次要目标:调查所有恐怖分子的建筑设施。

报酬累计:首要目标:7000,次要目标:1400,24个RED HAND全灭:3360,总计11760。

MISSION2 BRUTUS救出战

CHAPTER1 **首要目标**:找到BRUTUS以及外星人的技术资料

次要目标:拯救兽族的居民们。

CHAPTER2 **首要目标**:消灭邪恶的巫师,BRUTUS必须生存。

报酬累计:找到BRUTUS:7000,找到外星人的技术资料:2800,干掉巫师:2800,BRUTUS生存:7000,拯救兽族居民:1400,FERAL OUTCAST X42:11760,FERAL MEANCAST X4:1680,驱逐巫师:840,总计:28280

MISSION3 墓地之门

首要目标:找到坠落的直升机以及丢失的文件。

次要目标:将此区域的异种清除。

报酬累计:发现直升机:5600,回收文件:8400,找到异种的栖居处。清除所有的异种生物:1400,杀敌累计:FILTHY MUTANT X42:11760,UGLY MUTANT X19:5320,MOLOTOV MUTANT:7840,总计:40600

MISSION4 SHADOON捕获战

首要目标:拯救谍报人员。回收新技术文件

次要目标:调查停机坪。

报酬累计:拯救谍报人员:8400,回收新技术文件:14000,调查停机坪:5600,杀敌累计:FIRE HOUND X15:4200,SEER SLAVE X75:21000,SEER PYLOON X40:44800,LESSER PRIEST X19:18620,SEER PRIEST X6:5880,总计122500(还有2800不知道如何获得)

MISSION5 恐怖分子隔离区

首要目标:摧毁雷达上显示的指定所有目标,消灭所有的恐怖分子。

报酬累计:摧毁雷达上的指定目标:14000,消灭所有的恐怖分子:5600,杀敌累计:FILTHY MUTANT X6:1680,RED HAND X33:18480,TURRET X1:1440,总计:41160。

MISSION6 EDWARD KINGMAN孤独之死

首要目标:暗杀EDWARD KINGMAN,向异种的老巢进攻,消灭KINGMAN的手下。

次要目标:回收EDWARD KINGMAN的手提箱。

报酬累计:暗杀任务:28000,进攻异种老巢:280,消灭KINGMAN的手下:1400,回收KINGMAN的手提箱:2800,杀敌累计:FILTHY MUTANT X84:23520,SUBVERSIVE X18:12600,EDWARD KINGMAN:4900,TERRORIST X6:3360,总计:76860。

MISSION7 沉船之地

首要目标:保护飞船坠落地点,保护军需品堆存点。

次要目标:调查所有的居民区。

报酬累计:保护飞船坠落地点:11200,保护军需品堆存点:11200,调查所有的居民区:5600。杀敌累计:OUTCAST SHAMAN X25:21000,FERAL OUTCAST X53:22260,FERAL MEANCAST X28:11760。总计:83860。

MISSION8 回到地狱

首要目标:摧毁分布在各处的信号发射器,调查熔岩地带。

次要目标:调查第一个尖塔。

报酬累计:摧毁各处分布的发信机:22400,调查熔岩地带:4200,调查第一个尖塔:1400。

杀敌累计:SEER FOLLOWER X66:18480,FIRE HOUND X37:10360,SEER SLAVE X14:3920,SEER PYLON X34:38080,SEER PRIEST X27:26460,总计:125300。

MISSION9 幻族的分支

首要目标:消灭幻族的首领,找到坠毁的幻族的飞船,消灭飞船里面的残余幻族。找到新的升降机。

次要目标:拯救巫师大使OLI OAK,拯救被围攻的殖民卫星上居民。

报酬累计:消灭幻族首领:22400,找到坠毁的飞船:16800,消灭飞船里面的残党:5880,找到新的升降机:1400。杀敌累计:OUTCAST SHAMAN X113:57540,FERAL OUTCAST X167:70140,SEER FOLLOWER X16:4480,SEER PRIEST X3:2940,总计:189980。

MISSION10 不安

首要目标:寻找恐怖分子的据点,发现并且消灭殖民地的游击队员。

次要目标:摧毁所有的燃料储蓄罐,炸毁导弹。

报酬累计:寻找恐怖分子的据点:5600,发现和消灭殖民叛军:35000,摧毁燃料储存罐:1400,摧毁导弹:1400,杀敌累计:GUNTHAR GHENT X1:3080,TERRORIST X66:36960,TURRET X1:1400,总计:86520。

MISSION11 超级异种

首要目标:消灭超级异种,打开前门和后门。

次要目标:消灭该区域里的所有异种,摧毁所有的导弹发射器,摧毁所有燃料储蓄罐。

报酬累计:消灭超级异种:33600,打开前后门:5600,消灭该区域里的所有异种:4200,摧毁所有的导弹发射器:2100,摧毁所有燃料储蓄罐:2100。杀敌累计:FILTHY MUTANT X22:6160,SUPERMUTANT X1:5040,UGLY MUTANT X16:4480,MOLOTOV MUTANT X11:3080。总计:64960。

MISSION12 杀死SHADOON

首要目标:杀死SHADOON

次要目标:调查尖塔,寻找并支援DELTA小队。

报酬累计:杀死SHADOON:56000,调查尖塔:2800,寻找并支援DELTA小队:4200。杀敌累计:SEER FOLLOWER X80:22400,FIRE HOUND X50:14000,SEER PYLON X32:35840,SEER PRIEST X30:29400,SHADOON X1:7000,总计:114940。

MISSION13 放弃

首要目标:找到卫星并且上传数据。

次要目标:消灭所有的恐怖反抗组织。

报酬累计:找到卫星并且上传数据:42000,消灭恐怖分子:2800,杀敌累计:FIRE HOUND X30:8400,RED HAND X50:28000,总计:69160。

MISSION14 SETI 2049

首要目标:消灭TY MCTAVISH,关闭主通信站。

次要目标:回收五个手提箱。

报酬累计:消灭TY MCTAVISH:70000,关闭主通信站:28000,回收五个手提箱:2800。杀敌累计:SUBVERSIVE X30:21000,TERRORIST X74:41440,MCTAVISH X1:3080,TURRET X4:5600,总计:171920。

MISSION15 满怀敌视的接待

首要目标:击毁叛乱者的基地,用荧光手雷标示卫星炮的目标,调查LB-429。

次要目标:拯救海军同伴,封掉塔状宫殿的出路,封死隧道,摧毁猎杀者首领的母舰。

报酬累计:击毁叛乱者的基地:5600,做卫星炮的荧光标记:14000,调查LB-429:70000,拯救海军:7000,封掉宫殿的出口:2800,封死隧道:2800,摧毁母舰:0,杀敌统计:SHRIKE HEAVY X40:72800,SHRIKE SOLDIER X205:143500,SHRIKE HOUND X22:12320,总计:275800。

MISSION16 是掠夺的时候了

首要目标:摧毁六个SHRIKE的武器库。

次要目标:消灭所有的SHRIKE,摧毁所有的M-5175导弹。

报酬累计:摧毁六个SHRIKE的武器库:67200,消灭所有的SHRIKE:2800,摧毁所有的M-5175导弹:2800。杀敌累计:SHRIKE HEAVY X38:69160,SHRIKE SOLDIER:21000,SHRIKE HOUND X6:3360。总计:166320。

MISSION17 SHRIKE恐怖分子

首要目标:消灭所有的SHRIKE,摧毁所有的SHRIKE设施。

报酬累计:消灭所有的SHRIKE:42000,摧毁所有的SHRIKE设施:5600,杀敌累计:SHRIKE HEAVY X23:41860,SHRIKE SOLDIER X24:16800,总计:129220。

MISSION18 铁砧

首要目标:摧毁三个防御盾的供电设施,摧毁猎杀者首领的防御盾设施,消灭SHRIKE的首领。

次要目标:将三扇门分别打开。

报酬累计:摧毁三个防御盾的供电设施:112000,摧毁猎杀者首领的防御盾设施:112000,消灭SHRIKE的首领:14000,杀敌累计:SHRIKE HEAVY X45:81900,SHRIKE SOLDIER X99:69300,SHRIKE HOUND X11:6160,TURRET XN:?? ,总计:1958460。

不朽的传说,《AD&D》世界观的最高体现,永恒的经典。摒弃一切传统 RPG 的观念会看到这个游戏与众不同的发光点。

武神系列是由 ATLUS 公司制作的著名欧美风格 RPG 游戏《巫术》系列的外传性作品,游戏在巫术本来的系统基础上作了一定的简化和改变,使其更适合于亚洲玩家口味。游戏的流程就是玩家在城镇中组成队伍,进入迷宫,找寻宝物,打倒魔物,完成城镇中人们交给的各种任务,回到城镇取得任务报酬,升级以及在商店补给,然后又再进入迷宫冒险的标准 RPG 流程,游戏的大部分时间都是在迷宫中探索,所以在剧情方面没有什么特别需要注意的地方,让玩家过足一个当地下迷宫冒险者的瘾。武神 0 是武神系列在 PS2 上的第二作,在画面方面比之前作又有了更大的进步,无论是战斗画面和迷宫背景都有十足的强化;而音乐方面也是十分出色,特别是迷宫后几层的 BOSS 战音乐,真是让人热血澎湃。巫术系列算是当今 RPG 游戏界数一数二的高难度游戏,虽然武神系列在难度方面比之巫术本尊有了一定的下降,不过就 PS2 上的 RPG 游戏的难度来说,还是算数一数二的;所以,本作是各位 RPG 游戏爱好者不容错过的经典作品。

操作篇

○键	在迷宫中调查面前的障碍物,开宝箱和门。
△键	调出系统菜单。
□键	查看已经知道的各种情报,如武器图鉴,魔物图鉴,人物情报等等。
×键	在迷宫中行走时,按住×键行走就是加速冲刺,冲刺前进时还有撞坏迷宫中挡住隐藏通路入口的墙壁作用,不过要注意屏幕左上方的绿色的体力槽,冲刺时体力就会减少,体力消耗完之后在一段时间内是不能再冲刺的。
L1/R1	在迷宫中向左/右横向移动。
L2	观看现在所在层次的迷宫的地图。地图上,红色箭头代表玩家所处位置,红色的圆圈是迷宫中的障碍物,白色的方块是打开固定的开关后可以消除的障碍,感叹号代表此处有陷阱或者魔法传送阵,拉杆状符号是表示此处有某些机关的开关,黄色的门是直接可以通过的门,红色的门则是需要相对应的钥匙才能打开的门,白色的向上或者向下箭头代表通往上一层或者下一层的迷宫。
R2	屏幕上小地图有无的切换。小地图上的图标和大地图一样。
L3	调整小地图在屏幕上的位置。
SELECT	选择存档或者取档,而普通的存档只能在迷宫之外使用,在迷宫中只能进行中断存档。

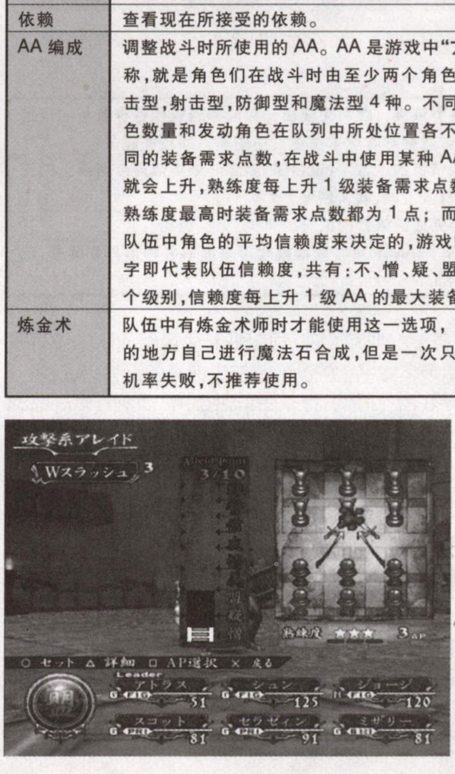
战斗指令篇

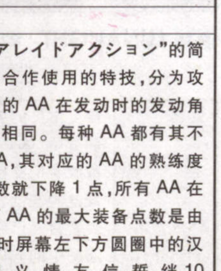
游戏中的普通敌人都是可见的,它们也会在迷宫中行走,如果撞上就进入战斗。

アレイドアクション	使用各种 AA。
各自行动	未使用 AA 的角色各自单独行动,有以下指令: 1 战う:角色用所装备的武器对敌人进行物理攻击,而攻击的次数是由武器本身的攻击回数决定的。 2 身を守る:防御。 3 魔法:使用各种战斗魔法。 4アイテム:使用道具。某些装备也可以在战斗中作为道具使用,如法杖等,这类装备使用后一般是某种魔法的效果,而使用后此装备有一定机率破损并消失。 5ディスペル:净化不死系敌人,成功后可以直接消灭不死系敌人或者使其逃跑,不过游戏后期强力不死系敌人和 BOSS 是不吃这招。 6 盗い:对敌人进行小威力物理攻击,若命中则有一定机率能盗得敌人身上的道具或装备,不过偷到的装备都是未鉴定过的。只有职业为义贼和怪盗的角色可以使用此特技。 7 位置交代:与队伍中其中一个角色交换在队列中的位置。
AA 编成	与平时的这个指令作用相同,使用过后本回合行动不能。
前后列交代	前列与后列的角色位置全部交换,一般在被敌人从背后偷袭后使用,使用后这个回合我方全员不能行动。

系统菜单篇

アイテム	管理游戏中每个角色身上的道具以及给角色装备各种武器和防具。要注意的是每个角色加上自身装备最多能带 10 个道具。在选择有些装备时会有 SP 解放这一选项,大都是有提升使用角色的某种能力的作用,不过一般这类装备的 SP 解放后此装备就会破损并消失,不能再使用。
魔法	使用队伍中角色可以在战斗之外使用的魔法。此游戏中的 MP 设定是不同于普通 RPG 游戏中魔法使用 MP 的,游戏中魔法共分 7 个级别,一个角色每个级别魔法的 MP 最多 9 点,使用某个魔法只消耗其对应的这个级别的魔法的 MP,一次只消耗 1 点。
ステータス	显示所选择角色现在的状态,如职业,经验值,等级和能力数值等。队列-调整队伍中角色在战斗时所处的位置。玩家的队伍加上主角最多 6 人,战斗是分为前列和后列各三人,在后排的角色在战斗时除了一些飞行类敌人和远程攻击敌人能攻击到以外,普通敌人的物理攻击是攻击不到的,如果前排的角色在战斗中阵亡,那么其身后的角色会在下一回合由后排移至前排。
依赖	查看现在所接受的依赖。
AA 编成	调整战斗时所使用的 AA。AA 是游戏中"アレイドアクション"的简称,就是角色们在战斗时由至少两个角色合作使用的特技,分为攻击型,射击型,防御型和魔法型 4 种。不同的 AA 在发动时的发动角色数量和发动角色在队列中所处位置各不相同。每种 AA 都有其不同的装备需求点数,在战斗中使用某种 AA,其对应的 AA 的熟练度就会上升,熟练度每上升 1 级装备需求点数就下降 1 点,所有 AA 在熟练度最高时装备需求点数都为 1 点;而 AA 的最大装备点数是由队伍中角色的平均信赖度来决定的,游戏时屏幕左下方圆圈中的汉字即代表队伍信赖度,共有:不、憎、疑、盟、义、情、友、信、誓、绊 10 个级别,信赖度每上升 1 级 AA 的最大装备点数+3,最大为 30。
炼金术	队伍中有炼金术师时才能使用这一选项,可以在炼金术ギルド之外的地方自己进行魔法石合成,但是一次只能合成一个,而且有一定机率失败,不推荐使用。





泛用型强力小妖

创建角色的种族和职业系统篇

游戏开始，玩家可以决定主角的名字，性别，当然，就男和女两种，男性角色力较高，女性角色生命力较高；之后是选择主角种族，种族共有 5 种，分别是 1、人间-就是人类，初始能力最平均的种族，无最适合职业，也就是什么职业都还能有不错的发展。2、**エルフ**-精灵族，知力是各个种族中最高的，最适合魔法师类职业。3、**ノーム**-地精族，信仰心是各个种族中最高的，最适合僧侣类职业。4、**ドワーフ**-矮人族，力量是各个种族中最高的，最适合战士类职业。5、**ホビット**-半身人族，敏捷度和幸运是各个种族中最高的，是盗贼类和忍者类职业的不二人选。选择了种族后就是决定主角的属性，有善(G)，中立(N)，恶(E)三种，三种性格所能选择的职业各不相同。之后便是职业的选择。

除了右边那些表格中游戏初期便可选择的职业，游戏中还有以下几种高级职业，一般要完成某些事件后才能转职为这些职业。

隐密(OMN)	忍者的高级形态，特点与忍者相同，可习得 1-5 级魔术师魔法。 属性限制：E
将军(SHO)	侍的高级形态，可同时装备两手武器和盾，如果同时装备两种攻击范围相同的武器，则具有二刀流的能力，游戏中物理攻击最高的职业，可习得 1-6 级魔术师魔法。 属性限制：G、N
怪盗(HIG)	义贼的高级形态，可习得 1-4 级魔法师和僧侣魔法。 属性限制：G、N
圣骑士(PAL)	骑士的高级形态，特点与骑士相同，而且队伍中如果有圣骑士，那么在迷宫中每行走一步或者战斗中每一个回合都会使全员 HP 自动回复，回复量与等级数呈正比，可习得 1-6 级的魔法师和僧侣魔法。 属性限制：G

选择好职业后，就可以为角色分配奖励点数（奖励点数从 10 点到 60 点不等，由于是随机的，所以可以取消职业选择多来几次，直到得到较多的奖励点数为止），角色的每中能力点数分别为：

力	影响角色在进行物理攻击时的伤害大小。
知惠	影响角色使用魔术师系魔法的威力，以及对魔术师魔法的抵抗力。
信仰心	影响角色使用僧侣系魔法的威力，以及对僧侣魔法的抵抗力。
生命力	影响角色升级时的 HP 成长以及对异常状态的抵抗力和对物理攻击的防御力。
敏捷度	影响角色在战斗时的命中率，回避率以及行动的先后顺序。
幸运度	影响角色对ブレス（吐息）类攻击的抵抗力，以及会心一击的机率。

战士(FIG)	最常见的物理战斗型职业，也就是通常 RPG 游戏中的肉盾型角色，可以装备大部分的武器和防具，不能习得任何魔法。 属性限制：G、N、E
盗贼(THI)	能让队伍在迷宫中遇到陷阱时的破解难度下降，并且能使在战斗后发现宝箱的机率增大，可以习得 1-3 级的魔术师魔法。 属性限制：N、E
魔术师(MAG)	擅长于使用各种攻击性魔法的职业，可以习的得所有的魔术师魔法，知惠成长最快的职业。 属性限制：G、N、E
僧侣(PRI)	擅长于使用各种辅助性和回复性魔法的职业，可以习的得所有的僧侣魔法，并且可以使用净化不死系敌人的特技"ディスペル"，信仰心成长最快的职业。 属性限制：G、E
忍者(NIN)	敏捷，命中和回避皆优的职业，可以装备手里剑类武器，手里剑类武器是游戏中攻击回数最高的武器，而且普通攻击附带即死效果（物理攻击时会心一击即为即死攻击），可习得 1-2 级的魔术师魔法，敏捷度成长最快的职业。 属性限制：E
侍(SAM)	可以装备日本刀类武器的职业，日本刀类武器是游戏中攻击力最强的一类武器，而且物理攻击附带气绝效果，主力职业之一，可以习得 1-5 级魔术师魔法。 属性限制：G、N
司教(BIS)	拥有能鉴定未识别物品的能力，能使用特技"ディスペル"，可习得 1-6 级的魔法师和僧侣魔法。 属性限制：G、E
骑士(KNI)	可以装备长柄战斧类武器的职业，长柄战斧类武器是近战类武器中唯一能够直接攻击敌人后排的武器，能使用特技"ディスペル"，可习得 1-5 级僧侣魔法。 属性限制：G
炼金术师(ALC)	除了可以使用炼金术以外，没有什么特别之处的职业，可习得 1-4 魔法师和僧侣魔法。 属性限制：G、E、N
义贼(GIZ)	除了拥有盗贼的特点外，还能够装备长弓类武器，而且在战斗中能使用"盗い"特技，可习得 1-3 魔法师和僧侣魔法。 属性限制：G、N
モンク(MON)	可装备棍系和拳套系武器，擅长攻击不死系的敌人，并且能使用特技"ディスペル"，可习得 1-5 级的僧侣魔法。 属性限制：G、N

游戏中各建筑篇

酒场 LUNALIGHT：游戏中接受市民依赖的任务和交换各种有用的情报的场所，有以下几个选项：

依赖	接受市民的各种依赖，顺利完成后一般能得到钱和各种有用的道具和装备，依赖数量会随着玩家在迷宫中的深入而越来越多。
王国揭示板	冒险者们交换情报的地方。（说白了，就是一个类似现今网络上的论坛这种东西，有人发贴，有人回贴）
达成履历	查看自己已经完成的依赖的情报。
トラブゲーム	酒吧中的 MINI GAME，可在此赢得代币来换取各种道具和装备，玩一次花钱 500G。

冒险者ギルド：冒险者集聚的地方，在此可以把新角色编入队中或者开除队中角色。冒险者中，白色字体名字的冒险者都是普通的冒险者，玩家不但可以将其编入或者编出队伍，还能对其名字进行更改，把其从冒险者名单中删除以及进行转职，在此转职的角色，必须在游戏时间三十天后才能再次在此转职；而绿色字体名字的角色都是游戏中的剧情角色，在游戏中达成一定的条件后就会自动在冒险者名单中登录，但是剧情角色是名字和职业都是固定不能改变的，当然，删除也不行；此外，玩家还可在此创造新的角色，过程与游戏开始主角的创造过程相同。

炼金术ギルド：魔法石合成。在迷宫中战斗胜利后一般都能得到如"妖猫の皮"之类的东西，这些都是用来合成魔法石的素材。和平时的炼金术不同，在这里合成魔法石时可以一次合成多个，而且不会失败，但是在合成有些魔法石的时候会有一定机率变异出一些不能直接合成出的特殊魔法石。

オトマター：游戏中完成一个依赖之后就可以得到一种名为"**オトマター**"的人造人，也是可以编入队伍中进行战斗的，不过其本身不能升级，也不能习得魔法，而且只能使用有主角参与的 AA，不过由于是人造人的关系，对各种异常状态攻击的抵抗力是一流的，使用与否就看玩家个人喜好了；强化：对**オトマター**使用各种魔法石，能够提升**オトマター**各项能力，不同的魔法石提升的能力也是不同的；**カスタマイズ**：用诅咒的装备合成**オトマター**的各种专用装备。

サレム寺院：队伍中有角色处于中毒，麻痹，石化，恐惧，死亡，灰以及死神凭依状态的任意一种状态时就可以在此花钱解除。（其中死神凭依的状态是武神的特有异常状态，死神凭依的具体条件和影响为：只要在某一层迷宫中滞留的时间超过游戏时间一天之后，死神就会随机出现。被死神凭依的同伴的攻击力和会心一击机率上升，但是信赖度会不断下降，而且受到攻击时伤害会增大，而且被死神凭依的角色被打死后就会永远在游戏中消失；而队中有被死神凭依的角色时就可以进入死神房间，每一层迷宫都有死神房间，不过宝物都不怎么样，算是鸡肋吧，所以拿不拿没关系。总的来说，最好不要被死神凭依，弊大于利……）

冒险者の宿屋：花钱在此休息一日后 HP、MP 全回复，而且当角色的经验值足够升级时，休息完之后等级就会提升。

ホローラ通り：情报屋，每次进入可在此花 1000G 购买和游戏相关的一些情报，当玩家把情报全部买完之后，情报屋主人**リディ**就可以加入。

カルマンの迷宫：游戏中玩家冒险所进入的地下迷宫，迷宫总共 11 层。

テバイードの塔：正常游戏通关过后出现的隐藏迷宫，每次进入迷宫的地形都不相同，而且宝箱和陷阱极多，**カルマンの**迷宫中不会出现的一些高级魔物也会在此出现，是玩家们挑战极限的地方。

ヴイガー商店：见右表

买い取り	将角色身上道具或装备卖掉。
オーダー	接受各种找寻一定数量的道具或者装备的任务，完成后能得到钱以及各种装备，每个任务都是有时间期限，这些任务每隔 10 天更新。
鉴定	识别玩家手中未鉴定的装备，但要花钱，一般在鉴定时花钱越多的装备，鉴定出来之后价值也越高。
解咒	如果有角色装备了带有诅咒的装备，由于诅咒装备装上后不能取下，所以必须在此花钱才能解除，解咒后诅咒装备就会消失。
店の管理	这里可以将身上暂时用不着的但又不想卖的东西放进仓库，仓库存放道具的数量是随商店等级的提升而增加的，商店的等级提升又是随着玩家在商店的交易的总金额的增加而提升的；此外提升商店的等级还能让在迷宫中的分店增加各种业务。
アルバイト	花钱雇佣オーク为玩家在迷宫各层探索宝物，探索的层数越深花钱越多，但成功率越低，相对能找到好的宝物的机率越大。

部分难点详解篇

游戏的进行是纯粹的在迷宫中探险，笔者不可能把迷宫中各层的走法详细的说出来，而且那样也会降低玩家在玩这个游戏时的乐趣吧，所以，下面笔者只对迷宫中的部分相对比较困难的剧情战斗难点作一提示。

B2F BOSSスケデイム HP460

游戏前期遇到的第一个比较难对付的 BOSS，第一回合 BOSS 全员绝对会使用**ラッシュ**特技，所以我方前排使用**フロントガード**防御，后排用魔法将 BOSS 面前的骷髅清除，然后前排角色攻击，后排用咒文集中阵使用加防御的辅助魔法，BOSS 本身攻击力不太高，所以加个两三次就足够，之后只要注意 BOSS 来回跳跃的特技就行了，用魔法将其打到快死的时候再用义贼把道具偷满之后就干掉它吧。（BOSS 会使用将我方提升的能力的魔法效果全部还原的特技"黑の息"，但使用确率不高，但要注意它一旦使用的话下一回合一定要再使用加防御力魔法）

B6F 中BOSSリッチ HP900(不死系)

リッチ会使用游戏中的最强攻击魔法"**メガデス**"，大约能对全体造成 1000 左右的伤害，所以绝对不能让其使用魔法，每个回合必须让后排两个角色使用"**マジックキャンセル**"，另一个则负责给前排角色使用辅助和回复魔法，由于此 BOSS 物理攻击力不是很高，只要让它不能用出魔法就胜券在握了。此 BOSS 身上可偷得魔战の护符，咒いの护符，圣王の护符，水の发饰，魔女の发饰。

B7F BOSS 死神 HP3000(不死系)

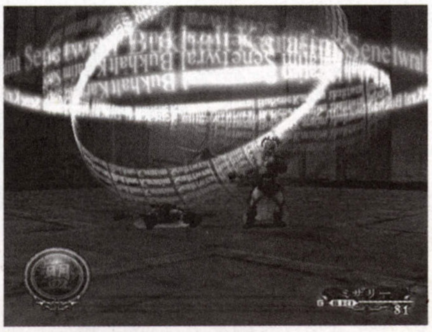
死神的物理攻击力很强，而且直接攻击附带 AD 效果（角色能力值下降），好在命中不是特别的高，一开始用咒文集中阵给前排角色加两三次回避力就很安全了；死神会使用一列的冰，雷魔法和全员的**ブレス**攻击，但攻击力不算太高，注意回复就行了；最后要注意的是死神的全员恐惧状态特技，队中后排要有人会僧侣的 LV4 的解除恐惧状态魔法，中了恐惧之后一定要及时解除；注意以上几点后打败死神不是难事。此 BOSS 身上可偷得对魔**マント**，死灵の剑，恶の兜。

B8F BOSS マジキム HP2881

一开始前排角色先把 BOSS 身边的杂兵清除，BOSS 的普通物理攻击附带石化，麻痹，恐惧和等级下降四种效果，而魔法攻击只有一列的雷，冰和攻击一列的**デーモン·ビーム**，攻击力都不是很高，所以要优先防御 BOSS 的物理攻击，给前排角色使用增加回避和防御的魔法；BOSS 还拥有咒文无效化能力，不怕所有攻击性魔法，攻击魔法就不要使用了。此 BOSS 能偷到退魔の胸当て，外道の胸当て，灾いの**ナイフ**。

B9F BOSS スケデイム HP2500

B2FBOSS 的强化形态，招数虽然还是那几招，可是要比上次要厉害多了。队伍中角色最好都能装备如黑头巾，恶の兜，圣女の发饰这些可以防止气绝的装备。第一回合 BOSS 绝对会使用一招全员气绝效果的攻击，伤害并不大，如果都装备有可以防止气绝的防具，大可不必理它，前排角色先把 BOSS 身前左右两边的剑士干掉，中间的那个战士还不要急着打死，暂时还不能让 BOSS 上前排来；之后每个回合一定要使用分散队形来降低 BOSS 的强力毒属性吐息攻击的威力，然后全员使用降低防御力的魔法将 BOSS 防御力降至最低后再将战士打死（之所以不用上升能力型辅助魔法是因为这次 BOSS 肯定会使用"黑の息"），这时每回合还是要一定要用分散队形，靠着前排的攻击力应该很快就能搞定 BOSS 了。此 BOSS 身上可偷得恶の小手，魔战の护符，**マーキュリーブーツ**。



B10F BOSS アウローラ HP1600

此 BOSS 魔法超强，所以战术和打 B6F 的**リッチ**时类似，只是要注意 BOSS 的普通攻击附带即死效果，前排角色都装备黑头巾就很稳妥了，BOSSHP 不高，很快就能取胜。此 BOSS 身上可偷得信仰の皮铠，冷气の锁**かたびら**，**デーモンバスター**，还魂の药。

B11F 最终 BOSS アシラ HP4000

先将 BOSS 身边的两个"罪の柱"打倒，否则它们会使用"**マジックキャンセル**"让我方不能使用魔法。BOSS 本身除了全体冰魔法和一招全员位置乱数交换的特技之外，没什么特别强力的攻击，而且 BOSS 的物理攻击力也不是很强，总的来说，还不如之前的一些 BOSS 难缠，玩家只要能打到这里，打败她通关应该不成问题吧。

关于游戏中的最强敌人**マイルフイック**。**マイルフイック**是游戏中比最终 BOSS 还要厉害的敌人，在**カルマンの**迷宫的 B11F 和隐藏迷宫**テバイードの**塔都有一定的机率会遇到这种敌人，此敌人等级 512（最终 BOSS 也才 100 级而已），攻击力 512，防御力 512，知惠 512，信仰 512，命中率 512，HP3800，而且普通攻击附带所有异常状态效果，会使用最强的攻击魔法，战斗时每个回合 HP 自动恢复 380 点，游戏中的最强武器村正也能在其身上偷到，虽然如此之强，还是有办法打败它的，算是游戏中最大的挑战吧，打败它后能得到 180 万的经验和 120 万的 GOLD，真是名副其实的幻之魔物啊。

游戏的一些心得和秘技

1、迷宫中有很多如木桶，石柱之类的障碍物，遇到的时候都调查一下，经常会有意外的收获。

2、尽量把每一层迷宫的地图全部完成。

3、当在某一层迷宫中卡关的时候，这时候多去试一下迷宫中各个角落的墙壁能否撞破，也许就能找到出路。

4、战斗时“盗い”这个特技的成功率是很高的，然而很多强力的装备都是能在敌人身上盗得，BOSS身上的宝物当然就更好了，所以推荐队伍中至少要有一个能使用“盗い”的职业。

5、游戏初期往往会感觉钱会不够用，这时可以在冒险者**ギルド**中去登录新的冒险者，然后把其身上的装备卸下卖掉，那么一点零用钱还是能赚到的。

6、得到一件新的装备后，最好先在图鉴中检查此装备是否为诅咒装备，之后再行装备。

7、游戏中期可以在迷宫中购买到各种转职宝玉，使用宝玉后就能直接转为其对应的职业，这种转职不需要任何条件，而且剧情角色只有用宝玉才能转职。用宝玉转职还有一个好处就是，转职后角色在之前职业所装备的武器，防具不会卸下，于是可以用此方法给一些职业装备其职业本身不能装备的武器，防具。

8、迷宫中的普通敌人都是会在迷宫中行走，所以玩家最好在敌人背对自己或者正在转身时进行偷袭，一般都能在战斗时先制行动。

9、战斗时，如果在1回合内全灭敌人，就能得到一定量的奖励经验值，敌人越强，奖励经验值越高。

10、魔术师的魔法“**スル-**”使用后是在迷宫中一定时间不遇敌，魔法“**フロ-ト**”使用后是一定时间内迷宫中的地面陷阱无效，有效的使用这两种辅助魔法能使玩家在迷宫探险中更为轻松。关于最强魔法“**ヴァルハラ**”，这个魔法的魔法石不能直接合成，只有在合成魔术师的LV7魔法“**レイト**”时有一定的机率变异出来，此外在战斗中使用“圣者之杖”或“魔战**の**护符”这两种装备时也有相同的魔法效果。使用**ヴァルハラ**魔法后使用者等级自动减一级，而魔法共有以下7种效果，每次使用后会随机出现3种效果让玩者三选一。

（1）己方全员HP，MP全回复。

（2）己方全员攻击力，命中力大幅上升。

（3）己方全员防御力，回避力大幅上升。

（4）己方全员魔法威力大幅上升。

（5）此场战斗中己方全员MP无限，战斗后得到2倍经验值。

（6）对敌人全员使用魔封魔法。（不是绝对成功，最无用的效果）

（7）敌人全员无条件即死。（任何敌人都有效，最有用的效果，经常使用会降低游戏的战斗乐趣，慎用）

全剧情角色加入方法

ヴェーラ 游戏一开始在酒场答应其加入要求	**コンデ** 游戏一开始在冒险者宿屋答应其加入要求
エーリカ 游戏一开始在冒险者ギルド答应其加入要求	**イーリス** AA使用可能事件之后在迷宫B1F答应其加入要求
リディ 依赖“インゴのカギがほしい”完成后，在情报屋买下全部情报	**アオイ** 迷宫B6F帮助アオイ打败マクベイン
ベルグラーノ B9F打败BOSSスケディム后，回到镇上加入	**ヴァイル** 迷宫B8F剧情战斗后答应其加入要求
リュート&エミーリア 迷宫B9F拯救公主后，回到镇上再去ドゥ-ハン城，二者只可选择一个加入	**ベルタン** B9F打败BOSSスケディム后加入

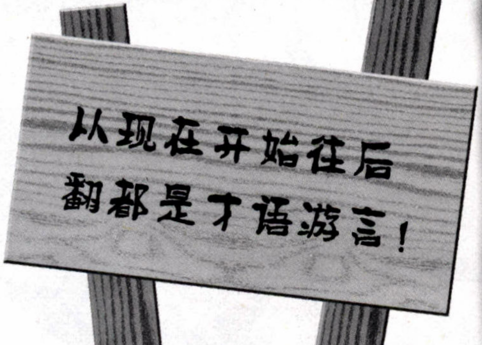
メラーニエ	依赖“クルンナルを探してほしい”完成后，回到酒场接受“炼金术师パ-ティ-にいれて”这个依赖
テュルゴ-	B10F帮助テュルゴ-后答应其加入要求
ヨッペン	依赖“サキュバスファンの集い”和依赖“サキュバスをつかまえて”完成后；在迷宫B10F再次遇到时答应其加入要求
ウ-リ	B10F与其相遇后，在B5F再次相遇后答应其加入要求
フリ-ダ-	依赖“古代王国の秘宝”完成后

全魔法及效果（僧侣魔法）

魔法名	LV	效果
フイ-ル	1	我方单体HP小回复
バレッツ	1	敌单体无属性小伤害
プロテクト	1	我方单体防御力上升
シ-フアイ	1	调查现在所处迷宫阶层的宝箱总数
サロメ	2	敌一列魔法封印效果
フイブル	2	体单体防御力下降
ブレス	2	我方单体回避力上升
ポイズケア	2	我方单体毒状态回复
ストレイン	3	敌1列魔法麻痹效果
デプス	3	敌单体回避力降低
パラズケア	3	我方单体麻痹状态回复
トランス	3	传送至当前所处迷宫阶层的入口（合成ストレイン魔法石时变异取得）
フイ-ルズ	4	我方1列HP中回復
フイアケア	4	我方单体恐惧状态回复（合成アモ-ク魔法石时变异取得）
リピ-ル	4	消除迷宫中的宝箱陷阱
アモ-ク	4	敌1列无属性中伤害
ポイズン	5	敌1列毒状态效果
リカバ-	5	我方单体每回合HP自动小回复效果
リュミル	5	消除ダ-クフォグ效果
ウイル	6	我方单体HP大回复+异常状态全回复
アンカ-ズ	6	解除角色身上的诅咒类装备
カ-カス	6	我方单体一定确率复活
バイタル	6	体力全回复+在一定时间内体力不减
スティグマ	7	敌全体无属性大伤害
アンデット	7	将一队敌人转变成不死属性
リヴァイブ	7	我方单体复活+使用者死亡（合成カ-カス魔法石时变异取得）
オフセット	7	敌单体即死+使用者死亡（合成アンデット魔法石时变异取得）

全魔法及效果（魔术师魔法）

魔法名	LV	效果
クレタ	1	敌单体炎属性小伤害
ティ-ル	1	敌单体雷属性小伤害
スプ-リム	1	敌一列睡眠效果
アナライズ	1	敌单体详细状态调查（合成スプ-リム魔法石时变异取得）
ザティ-ル	2	敌一列雷属性小伤害
ヤイバ	2	我方单体攻击力上升+物理攻击可对不死系敌人产生伤害
スル-	2	在迷宫内一定时间不会遇敌（合成ヤイバ魔法石时变异取得）
リ-プ	2	使用后直接脱离迷宫（合成ヤイバ魔法石时变异取得）
クルド	3	敌单体冰属性中伤害
ザクレタ	3	敌1列炎属性中伤害
コ-ト	3	我方单体敏捷度上升
フロ-ト	3	一定时间内迷宫中地面陷阱无效
ウィ-ク	4	敌单体攻击力降低
ジャティル	4	敌全体雷属性大伤害
ザクルド	4	敌全体冰属性大伤害
エスケ-プ	4	脱离战斗魔法
ジャクレタ	5	敌全体炎属性大伤害
ディレイ	5	敌单体敏捷度下降
シュラ-ド	5	敌单体即死
カニバル	5	我方单体物理攻击反射效果（合成シュラ-ド魔法石时变异取得）
ジャクルド	6	敌全体冰属性大伤害
リフレクト	6	我方单体魔法反射效果（合成ドレイン魔法石时变异取得）
ザラ-ド	6	敌1列即死效果
ドレイン	6	敌单体HP吸收
メガデス	7	敌全体无属性特大伤害
ヴァルハラ	7	战斗中引发奇迹+使用者降低1级（合成レイト魔法石时变异取得）
ジャラ-ド	7	敌全体即死效果
レイト	7	敌单体防御力无视伤害



雾气弥漫的早晨，fei 跌跌撞撞地冲进办公室："哦哦！刚刚好！"

"什么刚刚好？"已经坐在座位上的星辰正悠闲地吃着面包，"要是你指的迟到这件事，那么恭喜你，你又迟到了。"

"哪里有？你看时间……"fei 的声音突然停顿，墙上大挂钟的时间准确定格在 9:01:03。

"见鬼！"一声哀嚎照例在日光灯管上绕了几圈飘到了街上。

"噢，fei 又迟到喽~扣钱扣钱，请客请客~"众人欢呼着。

fei 铁青着脸："扣吧扣吧，反正都是……"

"……都是浮云啊！"比 fei 方才的哀嚎更加凄厉百倍的一个声音从 fei 身后传出，只见短笛整个人都浮云一样飘飘荡荡着进门来，然后飘到自己座位上。

"哟，看来我们可以多吃一顿。"DRAGON 得出这个结论，"好吧，短笛你还有什么遗言？"

"我宿舍被偷了，手机啊钱啊全浮云了……这个遗言够不够啊？"

"……"办公室一片寂静。然后挨个上去和他握手，"节哀，节哀。"

"啊啊，还有个迟到的……"星辰首先岔开话题，装模做样地看看依旧大雾漫天的窗外，"看这个天气，上午到估计是不可能了。"

fei 飞快地环视编辑部一周："都齐了啊，还有谁没到？"

"我没说今天要来新人吗？"

这时星辰的手机响了："喂喂，啊，是我……你到了成都啊？在哪呢？……吓？你也不知道在哪里？……算了，我来接你，你在哪个车站？……也不知道？"

"又一个迷路综合症。"CLOUD 喃喃自语。

两个小时后，星辰和拖着一本大字典穿着一身魔法师黑袍的 Aliny 同学出现在门口，厚厚的大眼镜，满面的可爱笑容，手边还飘着一根法杖，一进门就呼啦啦满办公室飘了一圈，朝每个编辑亲热地打招呼："DRAGON 姜~""fei 姜~""短笛姜~""CLOUD 姜~"最后红着脸飘回门口盈盈鞠躬："各位前辈，我是 Aliny~夜露死苦~"

"……你说，是男的还是女的？"fei 偷偷问短笛。

"别开玩笑了，你要我分辨一个除了脑袋全部笼罩在长袍里的魔法师的性别？何况脸的 2/3 还被眼镜遮住了……"

"两位前辈，在说什么呢？"Aliny 不知道什么时候已经绕到了两人背后，大眼睛忽闪忽闪的，"以后还请多多指教喔~"

"Aliny，你的行李呢？"星辰在远方喊。

"喔，行李啊……"Aliny 念了个不知道什么咒语，于是一堆行李从异次元的某个空隙尽数哗啦哗啦地落下，在编辑部堆成一座小山。

"我说，"fei 和短笛从行李山中探出头，"施展这种法术的时候……哎唷！（一个闹钟从行李山上掉下来砸到 fei 的头，"铛"的一声弹开）……请不要好象召唤陨石魔法似的全砸到我们头上……"

"还好啦，又不是什么有杀伤力的东西……"Aliny 蹲下来，脸上依旧是可爱的笑容，"你们运气好好哦。"

"很好吗？"fei 摸摸头上的包，"运气不好会怎么样？"

"其实这次我想搬自己的电脑过来……"

"对了，大家不要岔开话题，刚才说到哪里？……唔，咱们这个月可有人请客了！"星辰突然想起了整个事件的真正重点。

"喔喔，对对……fei 和短笛你们什么时候请？"众人喧哗着，但短笛只抬头用幽怨的眼神看了大家一眼，众人就不吱声了。

DRAGON 不甘心地左右看看，最后拍拍 fei 的肩膀："怎么样，今晚你就把大家都请了吧，一顿解决，也算是给 Aliny 接风。"

"这，这可是月底啊！我怎么可能还有钱？"

"没事，既然是月底了那跟着就要发工资嘛，你怕什么？"

"算了，该请的还是要请，"短笛面无表情地拿出一把水果刀，在自己身上比划着，"对了，你们说一个肾能卖多少钱？"

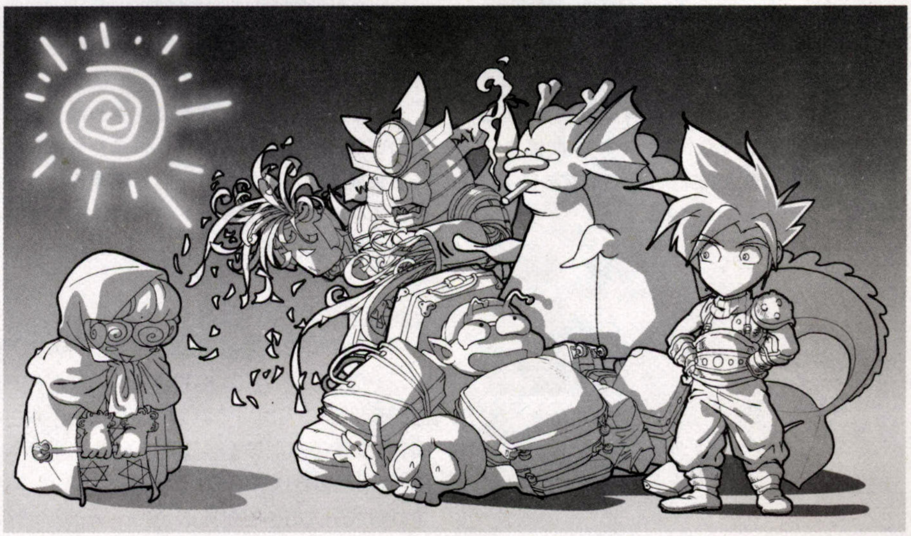
众人大惊："你要干什么？"

"反正你们也说那美克星人再生能力可观，那就满足你们嘛……"短笛闭着眼喃喃自语，"再见了我的朋友我的家人……再见了这个美丽的世界……"

"冷静一点！"大家冲上去把他按倒，星辰悲愤地抬头看着 fei："你就这么无情，忍心看着同事出卖肉体……的一部分吗？"

fei 咬着牙："好吧，我请，我请！……"

"噢~~~"办公室一片欢呼，充满了欢乐祥和的气氛。



才语邮局

来信请寄：四川省成都市营门口路民光商厦 507 室　邮政编码：610036　Email 地址：fuxf@cbigroup.com

终于到了冬天，北风那个飕飕的吹着，雾霭弥漫的清晨，越来越长的黑夜……

而在这种环境下从温暖的被窝里爬出来去上班就成了每天考验 fei 意志品质的行为，fei 经常是把床头尽忠职守喧哗个不停的闹钟迷糊着摸起来往什么地方一扔，然后在被子里默念十下，再犹如奔赴刑场一般惨叫一声跳起来，快速穿好衣服，再打个冷战，洗漱一下，出门。

（——千万不能想着"再睡 5 分钟"，这眼睛一闭，睁开起码就是 50 分钟之后了，fei 多次受其所累，诸位请慎之慎之。）

在路上买点早餐，迷迷瞪瞪赶到编辑部，进门则往往是伴随着早就在门口等着的星辰等人倒数读秒："三，二，一……噢，迟到迟到，请客请客！"

"我的腿明明已经进门了！"

"少来，刚才你的挎包还有根吊带在门外……"

之后就是例行的看信时间，依旧迷迷糊糊的 fei 盯着桌子上那堆新的信件出了一会神，然后狠狠揉揉眼睛。

"没睡醒吧？"DRAGON 一脸坏笑看过来，"昨晚干吗去了？"

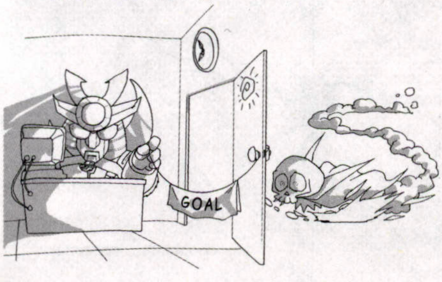
"不是和你一起熬到 2 点半吗？哎，你怎么眼睛里连血丝都没有？"

"哈~哈~哈~哈，服了吧？小伙子？"DRAGON 得意的怪笑着，"你们这些八十年代的年轻人啊，真是一代不如一代了，不行啊……"

"……"fei 装做没听见，开始拆信。

读者来信里在信封上写明"抽奖""中奖"乃至"我要中大奖"的越来越多，fei 开始怀疑是不是自己造成了不好的舆论导向，但看到那么多读者都还在调查表之外另附有厚厚的信纸，也就不管那么多了（众人："你本来也管不了……"）。有那么多人在支持，真的是感觉很不错的事情。

新的一天开始了。



西安 孙理

关于 12 月 133 页那封读者来信的不满：1.7 块 8 也想买 140 多页 16 开全彩，痴人说梦；2.买这么好的书都已经赚了，还说什么暗箱抽奖，不中奖又不死人，那只是种运气而已，没有中就算了呗，怨天尤人还说那么难听的话，真是的；3.送的 CD 不可能合每人的意，只要编辑有尽心就好了啊，心中应该怎么有数？要能预先知道怎么合所有人的意才怪了。

咳，还是说明一下，其实那个热血读者并非一个人，而是汇聚了一部分有代表性的读者意见而成，这个"热血读者"算是代言人吧。感谢孙读者的支持，不过您这可算是和 N 多人过不去哟……我从精神上支持你好了……

武汉 金路

第 98 页，我虽然听说过忍者和忍术都是很玄的东西，但是火影忍者用那黑白相间横贯全页的条状物来表示，呵呵太抽象了吧，那 WE7 是不是用满页毛茬表示呢，美其名曰"草皮"……千万不要告别三国，哪怕只是暂时，三国的那么多事情怎么两期就搞定了呢，大不了没内容了就一期期的连载《三国志》嘛（古文版），我一定支持。

其实，第 98 页是一幅三维立体图来的，盯着看 5 分钟可以看出是什么东西的人将获得全年免费杂志……开个玩笑。实际上这次的错误可谓始料未及，真相是因为编辑部内部服务器受病毒感染，造成了印刷时的错误，而当时已经晕头晕脑的编辑们也没有发现……于是……呜呼……（其实拿到样书的时候，编辑部就已经一片哀号："噢，完蛋啦……"）

至于三国么，在眼前滚滚而来的战国无双大潮面前恐怕还是要暂时让让，虽然被倭国武将压制确实也不大爽，但一想到不用看人妖版的张颌心情就好了很多……（三国志？要这么干我肯定被砍死……）

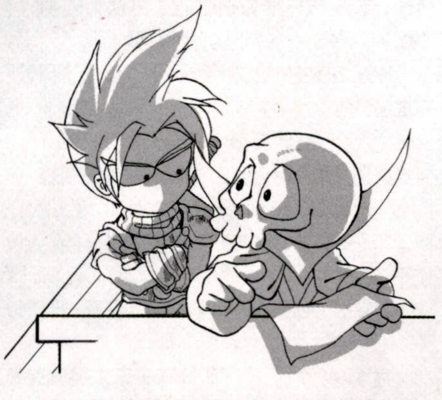
安徽芜湖 李鹏程

贵刊的定位很象多年前的一本叫《XX 游戏广场》的杂志，不知众小编是否看过？你们没有他们专业哦！人家一个游戏 20 页是很正常的事，就拿 N 年前那款《吉翁前线》来说，那表列的，我不玩看着也舒服啊！而贵刊趋向多而杂，每款游戏研究得也不是太透，这……不太好吧？

老实说这封信对编辑部打击还是不小的："我们是攻略刊物耶，居然被说研究得不透……"看来以后还要努力。至于那本"广场"，DRAGON、星辰等人作遥远回忆状："噢，那本书啊……"

武汉 任康志

买你们的杂志出于 BOSS 的介绍，看完后觉得改版第二期不错，内容很实用而且也不贵。于是托老板再进第一期，看后想扁你们。终于看到第三期，总算让我有了一些安慰，但太晚，我已经把恶魔城玩穿两遍啦。但还是有几个问题不明白，恶魔城中打开总菜单后，主角状态最后三项百分之几多，为什么前面一直都完零，我试过很多装备但仍无法改变，请问怎么解决？此外对于 NO.60、NO.64 怪物掉下的魔导器为什么我花很多时间也没得到，有什么简单方法？



所以说"循序渐进"这句话是道理的，请以后要按顺序看，这也反映出我们的杂志在一天一天明显的进步！希望继续支持我们。至于你的问题，下面由负责恶魔城攻略的 CLOUD 回答。

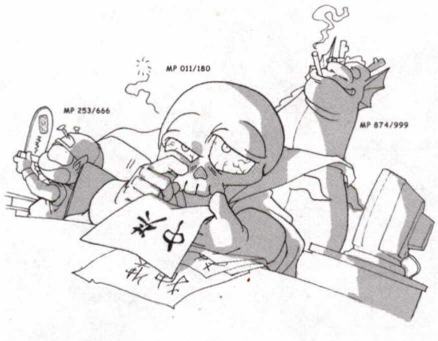
CLOUD：1.……没看明白您到底要问什么，如果说指的是诅咒、石化和中毒这三项的状态，那么正常情况下的确都是 0%，又如果中了以上三种状态的话，会在此处显示相应的百分比。

2.纯粹几率问题，没有简单方法。

四川绵阳 全鹏洋

能改成半月刊吗？能多点彩图吗？能多点新闻吗？能100%中奖……吗？

……不能。（唷？这次我的回复好简洁……）



福建福州 陈磊

1.贵刊文字量巨大，误差难免，但应加大校对力度；

2.无数攻略日文连篇，孰不可忍！我要“国文”攻略，剧情攻略！

3.非主流可以多些，免得老是和其他杂志撞车；

4.fei等人在“邮局”的插图经典，建议出收藏画册；

5.“才语游言”的无厘头要适度，目前还算可以接受；

6.对非全彩持赞同态度，重点在就好了，外表未必定要无比华丽如全彩，部分彩妆就好了。不要老是所谓主流游戏的攻略，个人更爱游戏评论；新闻不得不存在；光盘在本期终于看到了目录标题了……不错；7.8元万岁……别涨吧好不好……

7.创刊是什么时候？我有VOL.1（好象）……接下来相当长时间都没看到；

8.对抽奖问题，算了，希望越大失望越大。

1.收到，我们会尽量细心校对的……眼睛好痛……

2.考虑到都是日本游戏，如果攻略里将其完全翻译可能会给玩家在进行游戏时造成麻烦（比如拿着中文译名而不知道该对应哪个日文名），所以采取了“不完全汉化”的手段。当然，以后会考虑其他更好的办法；

3.……短笛，加油呀！干脆你做80页吧！（握拳状，被短笛的魔贯光杀炮击穿）

4.那么什么时候来个整页的面部特写如何……？或者下期咱们就出个描绘有众编辑画像的飞镖靶子（笑）？……（DRAGON：“驳回。”）

5.呀呀，其实每期都要无厘头也很辛苦的……（回避现实中）

6.本来在目前状态下恢复到全彩的难度也比较大，还是等以后吧……光盘目录我记得11期的时候就已经有了；至于7.8元，始终不能持久的，最后还是会恢复到9.8元吧……什么时候？这个，或许再过几期。

7.要说创刊嘛，应该是2002年6月号吧；

8.嗯，这种平和的心态是很好的！这样才会有意外惊喜哪（发行部：“507，你们的样书！”众人拥上：“快快，看这期胸牌都有什么！万一有黄金胸牌夹在书里送过来了咱就白捡台游戏机了！”）

武汉 陈力锟

忍者神龟里把Donatello译为爱因斯坦是多年前的错误，还要继续？希望平时多关注网络和其他杂志的内容。

其实我们知道Donatello是谁啦，不过是按照以前的传统翻译而已，就象机器猫在日本叫“多拉A梦”，可放到中国来有多少人知道咧？呼呼，说到网络，全体编辑都是一天到晚泡在上面的……

顺便附带Donatello先生的资料，以证明我们确实知道他的大名：

多纳泰罗（Donatello，1386-1466），文艺复兴早期意大利著名的雕塑家，全名为多纳托·迪·尼科罗·迪·贝托·巴地，多纳泰罗是他的外号。他生于意大利的佛罗伦萨，早年丧父，其艺术生涯是从在当时著名的雕塑家吉贝尔蒂那里当助手开始的。1416年，作品《圣乔治》使他闻名于佛罗伦萨，并开始受到当时银行界巨头美蒂奇家族的礼遇，后来完成的罗马教皇陵墓雕刻更加确立了他的艺术声誉，1443-1453年他曾在帕多瓦从事艺术创作。多纳泰罗是个多才多艺的艺术家，作品风格丰富多变，体现出罕见的深度和力度。他深入研究了古希腊罗马古典主义的雕塑作品，重新发现了希腊美术的精华，并加以发扬广大。他打破了中世纪古板的雕塑造型模式，通过细致的观察和高超的雕塑技巧，在作品中逼真地表现了处于运动状态中的人体，使作品中的人物形象栩栩如生。他是第一位推崇和借鉴希腊古典主义艺术风格的大雕塑家，也是他结束了一千多年的中世纪美术史，开创了文艺复兴的新纪元，确定了文艺复兴时代意大利雕塑艺术发展的基本路线。多纳泰罗的作品中贯穿着很强的民主主义艺术思潮，受到后来著名艺术家达·芬奇、拉斐尔等人的尊崇。他一生作品众多，其中最著名的代表作为青铜雕像《大卫》、《格泰梅拉达骑马像》等。

（Donatello的青铜雕像《大卫》注意不要和米开朗琪罗的《大卫》搞混）

最后免费赠送Donatello先生的专题网站（虽然几乎都是意大利文）：http://www.thais.it/scultura/donatell.htm

保定 郭峰

调查表很不错，但不知为什么复印无效？对于广告的问题，我觉得可不可以这样设计：用彩页设计广告，正面是广告，背面可以印成海报，这样既等于送了海报又能多拉赞助，这是个天真的想法，不知道行不行？

因为调查表是要参加抽奖的，谁要复印个千把份来那就……至于广告，如果按照您的方法制作，您会怎么处理这个海报？显然是把广告向内贴在墙上吧？显然读者们都会这么做吧？既然如此，广告商也会想到吧……

沈阳 某某某（真名略去）

邪灵退散！只有抽奖才是王道!!! ——等中奖已经等得眼珠发绿的某某某留

编辑们木然看着这几行大字横跨在调查表最显眼的位置，突然有人发现了一个事实：“这，这不是那个SQUALL-LH吗?!”于是本已静默的大家开始兴奋起来：“我靠，竟然还敢威胁政府！”“fei，把上期稿费给他扣下来先！吃了豹子胆了这人……”“把信单独抽出来，不许他参加抽奖！”……

北京 wiky

最近入手游戏有《史莱姆总动员》，好可爱的游戏，操作简单，很适合休闲。有看别人玩《恶魔城》，很漂亮的画面，准备抢来。而《心跳回忆GS》搞定不少，正在搜集各种图片。事实证明没有攻略不懂日文一样可以搞定。你们男生不帮忙做攻略，我们女生自己也可以行的。又有了学日语的念头，可是一想到四级、六级、几门力学，唉……为什么我学了这暗无天日的专业啊！你们说给你们寄信的女性玩家不到1%，可怎么看到在《才语邮局》里的女性玩家的信并不少嘛，大约有20%哦。

始终感觉女孩子玩轻松型游戏的还是占据绝大多数，编辑们也还是乐于做这样的游戏（转头：“谁喜欢《史莱姆总动员》？”Aliny举手兴奋状：“我！”见众人默然，郁闷地放下手）不过心跳GS这样的游戏……咳，咳，MM们自己好好玩吧，很有乐趣的哟！（逃走……）

PS：wiky同学，你的书真的寄出来啦……

广州 梁君楠

请问如果电脑和PS2连用的话能否做到PSX的功能，即是边玩游戏边录游戏画面等等？如果可以的话要买什么特别的工具吗？

唔，书上市的时候PSX应该已经发售，但至少现在我们还不知道PSX的功能是否包括“边玩游戏边录游戏画面”的功能，不过要说这个功能，只要在电脑上加个电视卡应该就可以做到了。具体做法可以问问卖电视卡的人。

长沙 徐江立

告诉你们一个好消息，因为我们学校这阵子停水停电，所以将会提前一个星期放寒假。(太爽了,可以回家看望父母、爷爷……)快过年了,希望众小编保重身体,好撑到春节联欢晚会那天。

嗯,有寒假的学生生活真好哦,国庆全员都没能回家(包括离家不到200公里汽车只要2小时的我……),为了这次春节假期大家都可着劲儿玩命呢，目前是连续半个月加班到凌晨3点,不为别的,就为了除夕能和家人在一起吃年夜饭哪。不过春节晚会我个人是没兴趣看的(星辰和CLOUD似乎还有看的打算,不能理解呀)

成都 郑汉宇

我这次主要是聊一聊CD的问题，"PARA-PARA"好是好(我们课间操都改成那东东了)，可我还是喜欢听原声原曲，因此我自己定了一个CD LIST,小编们看看,希望下期或下下期能送(歌曲名单略,包括"交响传说"、"宿命传说"、"樱大战"、"GUNDAM SEED"等等)。

告诉您一个不幸的消息，在收到您的信的时候这期CD内容已经定了,希望您不会失望。不过下期CD内容希望由读者进行票选——不要选过于生僻和古怪的歌喷……

上海 张天行

fei,如果以后任何编辑欺负你,你告诉我,我马上来帮你报复。鸟狙、土炮和重机,随机。

惊,在下何德何能竟可以受读者如此重视,而且还是有着强大火力配备的……等一下,这位读者只有13岁?请问您是星矢吗……

重庆 黄思渊

对于"移动游戏日"手机短信服务,由于缺少一种叫做"RMB"的剧情触发道具,所以只能使用BP机一个,故无法评价短信业务。

说起RMB啊,每个人都缺啊,我好想要限定版的那什么什么来着，结果也是缺少这种道具来着。不过您有这份心我们就很感谢了。BP机就BP机，编辑部有人连BP机都没有……(短笛从后面满怀怨念地猛掐fei的脖子:"不要在那里若无其事的说！你明明知道我掉了手机!!我诅咒你！我诅咒你！")

PS:就在本期截稿前48小时,fei在乘车时手机被偷了……同行的Aliny作为"传说中的魔法师"(自称)真是一点作用都没有(同时也一点损失都没有……我诅咒你,我诅咒你)。

杭州 祝侃

杂志出了五十期，我还以为这是创刊号。"晓月(彩页)"太少，"白夜(黑白页)"太多,价钱不贵倒刚刚好。神舟升空,女排夺冠,继海发光，姚明出彩，今天的心情是大不同呀大不同。机战SC的SLG众说纷纭,我还是喜欢SRPG的一套。N-gage让我太失望,PSP概念图也太象部掌上电脑。抽大奖要从9月份开始寄表,我12月才买第一本只能大声喊"靠!"

……人如其名,您还真能侃……说起姚明，现在国内报道休斯顿火箭的新闻似乎已经只剩下两种标题:《火箭VS某某，姚明单骑救主》和《火箭VS某某,姚明单骑难救主》,不知道姚明和火箭该哭还是该笑。

重庆 逐问

《侍道2》这个很用心的游戏配上了一套很用心的攻略,让人很感动,最喜欢的还是那五张见切指南图，很不错。系统篇和剧情篇都很详细,想到的都做到了,能配得上"权威攻略"的称号。以后努力。

唔，这封信明明盖上了"欠资邮件退回原处"的戳居然还是送到了编辑部?实在灵异到不可思议。不过写信可以写到超重的读者倒第一次见，在此代表编辑部全员对您洋洋洒洒的如山意见表示感谢。

湖南株洲 周文雄

互动信箱12B

1. 本期最差的是《自由谈》一敌和友2004—全新FIFA精彩亮相(fei:FIFA?惊)

2.本期攻略最好的是《波斯王子·时之砂》(fei:时之砂?更惊)

3.WE7专页我很喜欢,希望能增加些战术讲解(fei:WE7专页?不是小册子吗)

4.本期的海报还可以,希望下次还送(fei:海,海报?大惊)

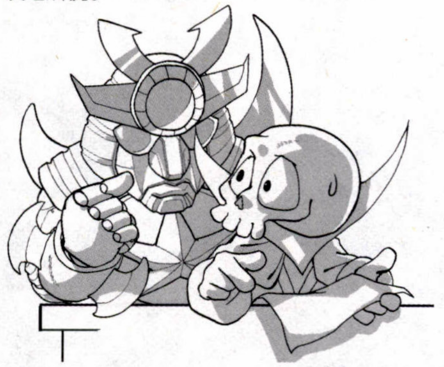
5.封面不错,《最终幻想》系列的男女主角都很靓(fei:最终幻想??)

6.GAMEHALO内容很丰富，值得一看(fei:……看?难道不是音乐CD吗……)

本期最佳乌龙奖。大家不妨猜猜这封信的原本目的地是哪本杂志……哎，那边杂志的兄弟,您要收到一张咱们的调查表的话,可以做个交换刊登吧……

武汉 彭晓光

机战D攻略中有错误:我用超级系女主角,得到隐藏主角后原主角退场，超级系女主角是一人驾驶合体机,隐藏主角驾驶专用机,并非如攻略所说。



经检验后发现您说的是对的,谢谢,并外带谢谢您的那叠厚厚意见……(转头问星辰:"不过到底什么叫超级系?"星辰指着自己的脸:"这就叫超级系。")

武汉 齐平

fei很努力,但很健忘!还记得我吗?耀耀耀!

竖线中，狂汗中……这位读者曾给我发来电子邮件提醒说石田"曜"子的"曜"字即使原字打不出来也该是"耀"才对,我当时还回复说知道了,但是最后还是忘记……请尽力鄙视我吧。

成都 何沅源

非主流所有栏目咋全是欧美的嘛！偶才不吃"猛男"这一套呢!偶要吃"美少年"全套!!!

这莫非就是传说中的同人女……短笛,交给您负责了,我就不……短笛?短笛?耶,人呢?

河北邯郸 陈晓辉

本人是《真三国无双》的迷,所以想补购一本或几本贵刊,即有《真三国无双》的那几期。《真三国无双》已经成为光荣的新代表,甚至以前听人说拿它来代表PS2,但毕竟杂志不能只靠《真三国无双》活着。原谅我对这个游戏中毒太深。

不用邮购"几本",2003年4月号就有您要的东西,您可以汇款到我们的发行部邮购,具体地址是成都市营门口路民光商厦五层电脑商情报发行部,邮编610036。不过这个游戏几时能代表PS2的?汗。

调查表问题:您认为"非主流"一次介绍多少游戏为宜?

西安 景凯:2-3个！ 北京 吴松:15个！云南开远 王力:20-30个!

真是好大的分歧喔,短笛,要不咱来抓阄,抓到哪个是哪个?短笛:"你去死……"

炮打编辑部

攻略革命的第二篇大字报

致编辑部：

希望你们记性够好，还记得我这个不安分的读者。上次承蒙你们看得起，对我的问题都给予了答复，但我也曾经说过，这份大字报是第一份，但绝不是最后一份。所以，在拿到第12期杂志之后，我朝你们贴出第二份大字报，怎么样，是继续回答还是装做没看见？

对游戏日的新八条质问：

第一，请你们自己翻开2003年12月杂志的98页，看看那是什么东西？抽象画？出故障的显示器？或者是所谓忍术效果？不止我买的这本，我看到的书摊上所有当期杂志都是如此，请好好解释一下这页奇怪的东西！

第二，杂志现在到底是卖9.8元还是7.8元？我们这里的老板都说7.8元价格是假的。如果真是卖7.8的优惠价的话那么什么时候改回原来的定价？反正我从来都没有被优惠过……

第三，这期杂志的黑白页印刷全部偏暗，黑白图片本来就小，现在好极了，没法看了。真诚建议你们杂志以后随书附送放大镜一个。

第四，你们的赠品之一，WE7的小册子，我虽然不怎么喜欢足球，但随手一翻，就看到扉页上把“WORLD”印成了“WORID”，以为我们不认识英文吗？这种显而易见的东西都这样了，里面那些密密麻麻的小字能让人信任才怪。以后这种册子少出点算了，又不是每个人都喜欢足球。

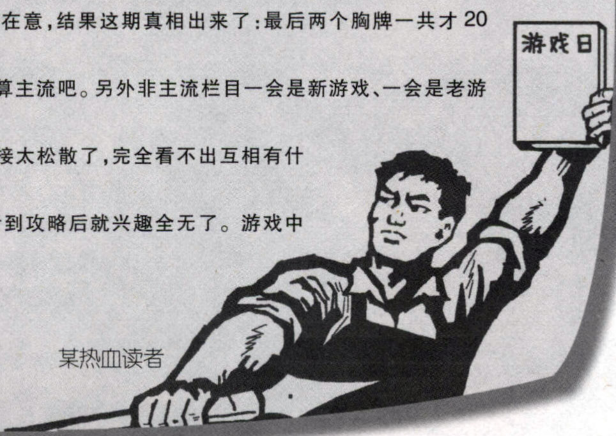
第五，你们的另一个赠品也就是胸牌，虽然有说可以用来兑换PS2但我还没有太在意，结果这期真相出来了：最后两个胸牌一共才20个，这样真的有人能搜集到10个我也算服了，感觉分明就是存心不让读者中奖吧??

第六、关于非主流游戏的定义，究竟什么游戏才算非主流，上期的指环王好像应该算主流吧。另外非主流栏目一会是新游戏、一会是老游戏、一会是介绍、一会是研究、一会是攻略，到底要说什么？

第七、才语游言到底是指什么？虽然fei说是后面的全部内容，但各个部分之间连接太松散了，完全看不出互相有什么联系。

第八、本期《侍道2》的攻略，简直是不想让人玩了，本来还有兴趣玩一下的，可是看到攻略后就兴趣全无了。游戏中所有的东西都提到了，还有什么可玩性，拜托以后给读者留点悬念好么？

请你们正面回答我的问题。



某热血读者

致革命小将的第二封公开信

再回热血的革命小将读者：

您好，非常感谢你还继续关心和支持我们的杂志，对于问题我们不会逃避和抵触，而是要耐心地一一加以解决，以下就是对您这次问题的答复：

第一，再次向广大读者致歉，这次由于编辑部内部服务器受病毒感染而造成了印刷时的错误，确实是始料未及，在这里为这次错误给大家带来的不便表示歉意。

第二，杂志现在确实是卖7.8元，看来老板们吃价差吃得越来越狠了，目前正在协调有关方面进行处理中。现在初步考虑的是在春节之后改回原定价9.8元，当然这个还要看读者意见，所以请大家认真填写最近几期的调查表。

第三，这次的黑白页似乎是在印刷上出现了一些问题，导致颜色偏暗。这个应该是印刷厂的责任。不过对于黑白图片偏小的情况我们以后会尽量注意的，要说明的是，一些GBA游戏的画面是没有办法放太大的，请谅解。

第四，把“WORLD”印成了“WORID”？其实是因为字体的原因，“I”和“L”非常相似，这个意外倒是没想到。但里面的资料是经过仔细校对的，或许可能还有纰漏，但应该能起到广大WE爱好者所希望的作用。当然，考虑到WE系列之外的读者，以后我们也会推出相应的赠品给大家一个惊喜。

第五，关于最后两个胸牌的数量问题，在上次我们已经解释过，由于是集齐即可兑奖的活动，而头奖又是PS2，如果胸牌的获得太过容易，本身就是不大现实的情况，而我们确实也不可能一口气送出成千上万台PS2，所以这次的集牌兑奖活动只是为了回报读者们的支持进行的余兴活动，“集齐胸牌然后兑奖”我们相信并不是大部分读者购买杂志的真正目的。

第六、关于“究竟什么游戏才算非主流”这个问题，一般来说只要不是很受国内玩家瞩目的游戏，还有关于研究之类的东西或是其他地方不太合适放的，都属于非主流的范畴里。

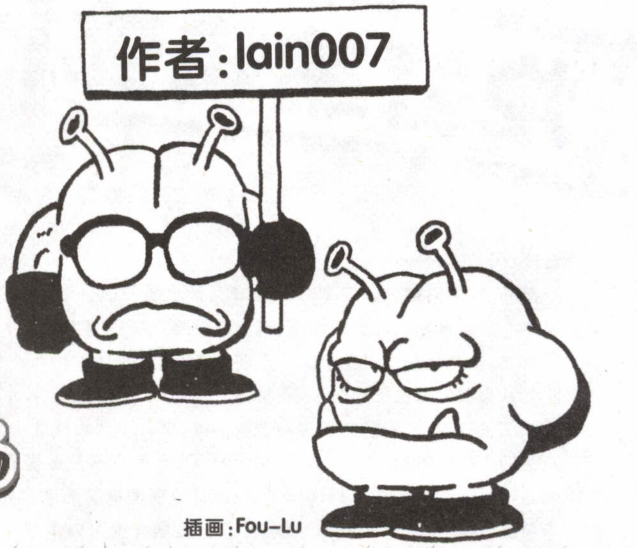
第七、由于才语游言各栏目之间的内容本来就比较独立，可以说是全书最“杂”的部分，所以确实容易给读者阅读上带来困难，我们会在以后加以改进，让这个栏目的各个部分都整合起来。

第八、《侍道2》这个游戏，属于日本风味比较重的类型，我们推出的攻略，就是为了让大部分对这方面比较苦手的读者能尽快的了解这个自由度极高的“另类”游戏。这个游戏的特点就是完全自由的行动选择，所以玩家本身的自由度还是很高的。不过以后也会考虑“适度保留”的问题。

非常感谢您和其他读者对我们的关心，期待您的再次参与，谢谢。

编辑部

记忆力比较好的朋友多半还记得9、10月合刊上有篇叫“给F君的一封信”的文章(呃，是的，我知道您不愿意回忆起来……)，据说不少读者(男性)都坚决跳过，而实际上编辑部当时也陷入了一片混乱中，胃本来就不好的CLOUD等人更是看完之后打了一天点滴……但是本着恶搞无罪BT有理的精神，12月号BT王子lain007同学再次强力出击……根据唯一不怕死的编辑fei(也就是在下)的审核，确定没有象上次那样过于奇怪的东西，请放心阅读！



宇宙王者尼古拉大王的 恐怖游戏报告

插画：Fou-Lu

“地球是很危险di。”多年前一个风雨交加的夜晚，我怀着和平目的来到这颗蔚蓝色的行星，尝试与企鹅村的地球原住民开拓星际间友谊的光辉未来。可这一切的努力，却被一个名叫“阿拉蕾”的恶魔用她恐怖的力量粉碎成泡影……但是，身为宇宙王者的尼古拉大王我怎能就此倒下，我要战胜她！让这个从不知道“恐惧”为何物的小女生失声痛哭。为此，天才的我想出了一个最最邪恶的方法，对不起，当我萌生这个念头时连自己都被惊呆了，但是为了爱与和平，我最终痛下决心——给她买正版的恐怖TV游戏，吓哭她！（我有罪！）

那么，要买什么恐怖游戏给“哎哟哟”小姑娘呢？看来，本大王必须站在战略的高度研究你们人类所谓的恐怖游戏。好，各位正义的玩家，请看看我呕心沥血的成果吧！

恐惧是如何产生的

首先俺要从恐怖游戏如何使玩家产生恐惧谈起。恐惧反应均来自大脑中称为“边缘区域”的部分。玩家在受到影像、声音等“异常条件”的刺激后，大脑会与储存的“正常条件”信息进行对比，两者不符，从而得到“不安定状态”的结论。当“不安定感”向边缘区域扩散，人类本能地分泌“紧张激素”进行自我保护，导致心跳加速、肠胃不适等状况，恐惧便浮现出来。

但是由游戏产生的“异常条件”往往是有限度的。游戏不同于电影，恐怖电影通过被动式的灌输将恐怖强加于观众，而游戏则具备“可操控”的特质。玩家需要输入相应指令进行主动式的剧情推进，于是在游戏中往往有足够的心理准备提前量（如同别人打自己的脸与自己打自己脸，疼痛感是有差距的）。因此恐怖游戏中最能直接刺激玩家的，还是突如其来那类“异常条件”。例如生化危机中破窗而入的凶犬和墙壁上蓦然伸出的僵尸手臂。可惜我尼古拉大人心脏不是肉长的，反应慢，无法亲身理解你们人类的这类害怕。

除了反应慢，还有一类条件使我的研究一度陷入了困境，那便是“文化”……谁敢说我没“文化”我踢飞谁，本大王可是银河私立公平学园第十三届的优等生（天生好男人系），我所说的“文化”是指你们人类的原始文化。是的，我发觉“文化根源”的不同导致我对你们恐怖心态的极端不理解。不清楚你们为何害怕撒旦、吸血鬼、僵尸甚至是我们这些可爱的外星生物。我见过某位中国玩家试了十分钟《零》便被吓得大呼小叫，而我绑架回来的英国玩家让他一个人呆在我的飞碟里玩《鬼屋魔影》都会被吓得尿裤子（不要说是本大王吓到他的，本大王可是中年美男啊）。

纵然如此，你们人类身上仍驻留着共同的从史前留传下来的恐怖记忆。例如孤独的黑暗与安静中的轻微躁动。《寂静岭》系列便是充分利用“静效应”达成恐怖感的成功典范。游戏使玩家自身产生错觉，误认为自己是在相对宽敞的平静的游戏空间中运动，但其实已经被置于一张无形的大网当中。“噪音”是为了突出“静”而刻意安排的，玩家在不知不觉间被游戏施加了“静效应”的心理暗示，从而积蓄了焦虑不安。《寂静岭》并不注重用强烈的方式惊吓玩家，而是利用焦虑的缓缓累积最终“温柔地”让玩家不寒而栗。

以上的手法来自视觉与音效的双重作用，但同时，这两者的强烈对比（而非寂静岭式的平缓施放）也是恐怖游戏惯用的技巧，其中真正屡试不爽的高明手段其实可以概括成两个字——“调动”。

在日式恐怖游戏代表作《零》中这类“调动”无处不在。举个简单的例子，在游戏初期的某个房间中有一个半掩着的壁柜，当玩家接近它时便会听到异常的声响，玩家被声音吸引过去。此时被故意拉长的音乐声开始响彻耳畔，使你愈发预感到有什么东西就在柜子里，只要打开那扇柜门便能看到。于是主人翁伸手去碰柜门，玩家的大脑开始联想：会有什么在里面呢？……越是害怕越是希望得到结果；越是希望得到答案越能产生自我防卫的恐惧感。最后，当玩家随着一声忽地加重的音乐，蓦然开启柜门，画面一转……里面却空空如也，多数玩家都会有“如释重负”的感想，长吁一口二氧化碳，可他们并未意识到，下一次便有真正的“东西”出现……

这便是调动，或在你屏气凝神联想达到高峰时突然给你冒出个贞子；或引诱你注意前方却在背后猛然给你现出个富江。这一切的关键在于吸引，充分利用画面与声音诱导玩家的注意力，并使你想象——想象，往往是最恐怖的力量。

另一些看似非恐怖游戏的解迷类游戏，像《金田一少年事件薄》、《名侦探柯南》系列游戏的凶杀场景也或多或少具有恐怖的色彩，对人类犯罪的悬念造就了恐怖的剧情。不论主角以爷爷奶奶甚至老婆的名义如何发誓，真相其实只有一个：“人类最恐怖的敌人，还是人类。”

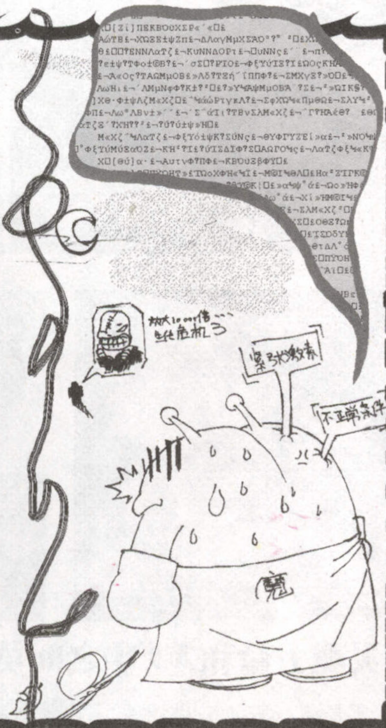
咳，说到这里，仅仅是为了得到上述资料，本大王就绑架了包括拉登在内的数十名地球人当“小白鼠”啊！（等美军的悬赏再多些，我就用他换PSP玩……）可是从企鹅村绑架来的那个酸梅超人却死活不怕，后来我才发觉，其实玩恐怖游戏或看恐怖片会不会害怕与胆子大小并无太大关系，思维活跃感情细腻的人才是恐怖调动的最大受害者，而那个“超人”根本就是个单细胞的白痴……所以，各位不太敢玩恐怖游戏的人类玩家们，我尼古拉大人赞誉你们是：“最重感情，最富灵犀的一群玩家，将来铁会是个好妻子或好老公呢，哈哈！也有可能是花心萝卜，咳……”

所以，我承认人类还是有点想象力的。历史上众多的鬼怪精灵都是你们想象的产物，包括游戏中各类怪物的设计创造。这次就由本大王亲自献身说法，看好了，本大王可是如假包换的外星生命哟，假一罚十，快来买啊！咳……我说过不要纠正我的。

总的来说，本大王跟异形等著名的恐怖角色一样，某些部位都被刻意夸大了。看，本大王的嘴巴是不是比你们大上十倍呢，《恐龙危机》中的霸王龙便与本大王有异曲同工之妙。你们人类的科技尚未将史前的生命克隆出来，有关恐龙的描述多少带有猜测的性质。《恐龙危机》中BOSS级霸王龙的体型是被制作者刻意夸大过的，而恐龙们动不动就跳出来冲着玩家张开血盆大口怒吼一番，其根本目的就是为了让玩家看清那副可以打牙膏广告的雪白牙齿。人类在发明猎杀工具之前始终作为“被动物猎取”的对象，所以对肉食动物的锐齿利爪天生具有极强的畏惧性。对这些器官进行夸大也就成为了游戏制作者惯用的设计思路之一。

除了夸大，恐怖游戏角色还极力涂改现实。这种现象居然也可以从本大王身上找到，各位请看本大王的头顶……别笑！谁再笑我我我吃猫鼠舅舅来收拾你们！很显然，你们人类的臀部不可能拥有如此高贵的地位，唯一不方便的只是放屁的时候比较亲切……怎么又笑了！？说你呢！是的，按照你们人类的现实逻辑，臀部必然处于身体中下处，这是常理，但是纵观游戏世界的怪物却常常不遵循现实逻辑，并且重组现实中的物体以形成荒诞离奇的恐怖世界。像我这样臀部与头部的结合体，不是可笑的便是可怕的，对不对？

而我伟大的尼古拉大王的所面临的现实恐惧，却是那可怕的“哎哟哟”小姑娘——则卷阿拉蕾。恐怖游戏经常将弱小无助的孩子或女性化身为狰狞的恶魔，她们嘴角微约浮现的诡异笑容使我不寒而栗。在看似天真无邪的面容下，是一颗随时暴走的心。警车、怪兽、甚至是月球，都能被她一掌打出化为无形，555……好，我终于要出手了！但是，由于修理飞碟的资金消耗了大量的私房钱，本大王只能购入区区一款恐怖游戏了。所以，本大王的最终选择就是（喂，给我放雄壮的“马赛曲！”）——《生或死沙滩排球》！



再说一遍不要纠正我！没错，在我眼中这个游戏具备了大量的恐怖特征。那些丑陋的人类女性让我倍感恶心，被人类刻意扩大可怕的人类女性体形摆出恐龙般的POSE，在沙滩上招摇，真不明白你们人类为什么会有这样庸俗的审美观。真正的美女应该是水桶状的光头女性才对，这款游戏的怪物设定就让我足足倒了三天的胃口。剧情也是暗藏杀机。先是一个名叫ZACK的暴发户男子买下了一个小岛，然后迫不及待地邀请众多女性前往观光，剧情本身就像极了“XX岛杀人事件”的开端，谁知道会不会出现全岛与外界突然中断联系，暴风雨袭来，全员相互残杀的可怕局面啊。此游戏更是安排了一些小游戏供玩家调剂，一开场就要在游泳池的平台上跳来跳去，对于不善长游泳的本大王而言真是心惊肉跳啊。总之，能让高度进化的本大王都感到极度不适的沙滩排球，一定能让你们这些低端的人类为之胆战了吧。

决定了！明日Z版入手。哈哈，“哎哟哟”小姑娘，你终于也有哭的一天啊！

高山南（高山みなみ），TWO-MIX 的主唱，本名新井泉，年龄不详（但怎么算都过了 35 岁了……），生日为 5 月 5 日，除了主唱之外还担任乐队的作曲，在《GUNDUM W》、《金田一少年事件簿》、《名侦探柯南》等多部动画名作中负责主题曲的演唱，是排行榜上的常客。同时她还是一名声优，最著名的配音角色应该就算《名侦探柯南》里的柯南了吧。

这期的 CD 加入了新的声音，就是日本的当红组合——TWO-MIX！……你问我那是谁？……其实我也不是很清楚（星辰冲过来，左手一拳将 fei 轰倒，右手甩份资料在桌子上：“6 小时之内仔细阅读三遍以上，做个总结出来，然后你就知道 TWO-MIX 是什么了！”“……哎，我怎么觉得你这台词特别耳熟呢？”）

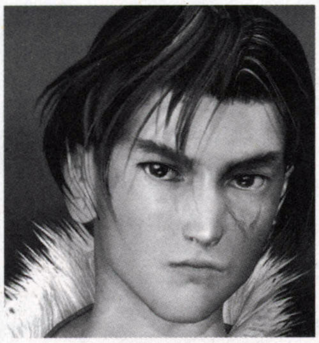
TWO-MIX 由两名成员高山南及永野椎菜所组成，主唱高山南，而永野椎菜是作词。早在 1990 时，二人就组成了组合“RE-X”，在日本原宿作街头表演（……好象很惨）。95 年，高山南和永野椎菜重新组成“TWO-MIX”后，4 月份推出了首张单曲“JUST COMMUNICATION”——也就是《新机动战记高达 W》的主题曲，取得了极大的成功。TWO-MIX 的地位，就是那时候确立的。

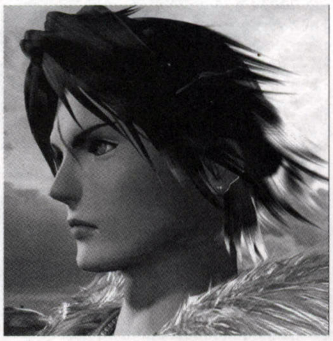
歌曲目录

（全英文，我也很晕……）

01. SUMMER PLANET NO.1
02. TRUE NAVIGATION
03. LOVE REVOLUTION
04. RHYTHM EMOTION
05. LAST IMPRESSION
06. JUST COMMUNICATION
07. IN YOUR EYES
08. MAXIMUM WAVE
09. T.R.Y
10. BEAT OF DESTINY
11. TIME DISTORTION
12. WHITE REFLECTION
13. RHYTHM GENERATION
14. LIVING DAYLIGHTS
15. TRUTH

永野椎菜，键盘手，并担任乐队全部乐曲的填词、编曲工作。本名牧野良树，生日 11 月 11 日，年龄不详（自称永远的 20 岁，这一点和编辑部里一直坚称自己“83 年出生”但明明两年前就大学毕业的某人倒是很象），另外也是 TWO-MIX 工作室“LITTLE STASTION”负责人，钢琴技法熟练，热爱《铁拳》等格斗游戏。

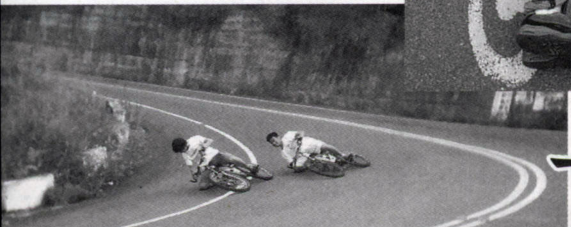




灵魂力量和 FF8 之间莫非也有什么关系？

幻水 3 主角和新鲜出炉的 FF12 主角，从这个角度看是何其的相似啊……

所谓人有相似之处，更何况是主角已经日超公式化的日本游戏界，偶尔出现几个相似度颇大的角色不足为奇（例如《街霸》的隆和《VR 战士》的结城晶），但有几个“兄弟脸”角色，不知道大家有否注意过？



车 是这样开 di……

业界情报局

年末永远是各大厂商的表演时间，什么大作都在这时候出来了，除了赶在这时候发售游戏之外，抓紧公布新游戏情报来抢大家眼球也是理所当然的事情，可惜咱这新闻版块一时还扩不开，只有挑着来了。那么我们先猜猜本次新闻的头条是什么吧，FF12 的新闻发布会？战国无双发布？嘿嘿，都猜错了……好，接下来就揭开谜底。

电子竞技成为中国正式开展的第 99 个体育项目！

2003 年 11 月 18 日，在人民大会堂举行的“中国数字体育互动平台”启动仪式上，中国奥委会副主席何慧娴宣布，国家体育总局已正式批准电子竞技为中国正式开展的第 99 个体育项目，但因为大量的审批和策划工作正在进行中，电子竞技真正进入正式轨道还需等待一段时间。

不过不管怎么说，昔日的“电子鸦片”、“洪水猛兽”一跃而为国家正式承认的比赛项目，这绝对是可以让广大玩家兴奋乃至雀跃的消息，想象有朝一日游戏高手也被授予“国家级运动健将”的称号，也可以成为真正的全国乃至世界冠军，也可以和足球（……中国男足无视）、篮球等运动项目平起而坐，而我们也终于等到这天了……哎哎，那谁谁，把口水擦了，咱们进下一条新闻！

《战国无双》正式发布！

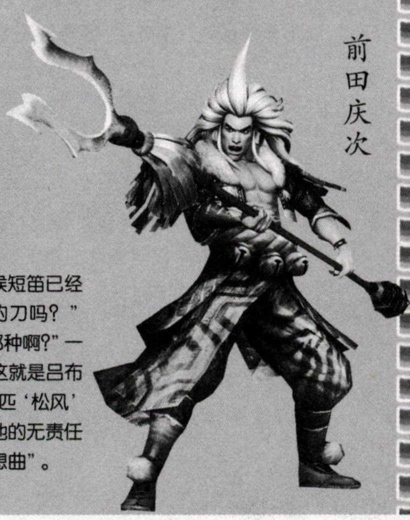
日本光荣（KOEI）公司宣布，继承《三国无双》系统的《战国无双》预定 2004 年 2 月 11 日发售推出，定价 6800 日圆。游戏采用“真三国无双”系列的引擎开发制作，游戏制作人杉山芳树的“真三国无双”系列目前世界范围内的销量已过 5 百万，《战国无双》采用“真无双”系列的游戏系统，但将游戏背景由中国的三国时代转换到日本玩家更感亲切的的日本战国时代，一经公布，就吸引了大量日本玩家的关注。

已经正式公布的角色包括真田幸村、前田庆次、明智光秀、服部半藏和一个原创女忍者，并可以编辑原创武将。但正式发售时角色绝对不止这几人，编辑部猜测象织田信长、上杉谦信、武田信玄、伊达政宗等等这些著名角色肯定会出现。

同时 KOEI 宣布在故事方面每个武将的相应情节都准备了分支剧情和多种结局，在战斗中也经常会有任务发生，玩家可以选择是否要接任务，至于任务的量则约在 500 件以上。此外游戏里城内战将占很大比重，地图也是随机生成的。根据公布的图片情报，有真田幸村与德川家康军交战的场面，推测应该是真田幸村的最后战役“大坂夏之阵”，看来这次也有类似真三国无双 3 猛将传列传模式的新模式存在。

武将动作方面，每个人都会不同，以显示不同的个性，并且追加类似三国无双系列里“无双乱舞”的必杀技“无双奥义”，象服部半藏这样的忍者还会二段跳。

明智光秀



前田庆次

编辑部评论：看到明智光秀的时候短笛已经在笑了：“这不是周瑜的脸加上周泰的刀吗？”DRAGON：“真田幸村怎么也是小白脸那种啊？”一看到前田庆次，全员一起大喊：“吕布！这就是吕布呀！还是单手抡武器的……”“他的那匹‘松风’肯定和‘的卢’长得一样吧？”至于其他的无责任推测，请详细参见后面的“战国无双狂想曲”。

FF12 新闻发布会召开！

11 月 19 日下午东京的 FF12 发布会上，SQUARE·ENIX 官方第一次在媒体前正式公布了 FF12（FINAL FANTASY XII）的详细情报，游戏预定 2004 年夏季在 PS2 上发售。FF12 的主要制作人，以及 SQUARE·ENIX 的几名首脑如和田洋一、本多围司等，还有坂口博信都出席了发布会并且发言。SCE 社长久多良木健以及北濑佳范、天野喜孝等大腕也以视频电话的方式发言。

在发布会上得到的情报如下：

首先来看看故事背景，故事发生在名为依瓦里斯（イヴァリース）的世界，统治着巴兰迪亚大陆的强大军事国家阿尔盖迪亚帝国，与统治奥塔利亚大陆的罗萨利亚帝国经历着常年的战争。这其中，阿尔盖迪亚帝国对处于两大陆连接位置，具有重要战略意义的小国达尔玛斯卡（ダルマスカ）王国发起了攻击。

不屈服于阿尔盖迪亚帝国侵略的达尔玛斯卡王国正统王位继承人艾诗参加了与帝国进行抵抗运动的解放军，尽管被敌人不断的追击着，但她却不能够放弃。

这时，她与主角梵相遇了。而两人的相遇也让世界发生了变化……

男主角梵（VAAN/ヴァン）17 岁，人类

生活在帝国支配下的达尔玛斯卡王国的市中心地区的少年。他一直期盼着某日能够成为翱翔于天际的空贼。

女主角艾诗（ASHE/アーシェ）19 岁，人类

达尔玛斯卡王的女儿，王国的正统王位继承人。在紧张的追击过程中，同伴纷纷倒下，但她无法放弃，此时角梵的出现让她开始感到自己的心结被打开了……

评论：盗贼与公主……这不是 FF9 么？至于形象方面……这怎么还是觉得眼熟呢？读者来信里有人提到“这不是更加幼龄化的迪达和尤娜吗？”，日本 BBS 上也有人抱怨“FF8 之后的正常比例主角全都是一个样子”，看来玩家的目光还是非常锐利的。

以下是其他一些整理之后的资料：

1.由于设定中达尔玛斯卡是个气候炎热的国家，所以角色的衣着是非常少的（看看女主角的裙子，真是让人感动啊……）。

2.本次飞空艇主要由皆叶英夫设计，飞空艇的种类会很多，地位也会更加突出。游戏后期甚至会有长度超过 300 米的巨型飞船出现。

3.FF12 的 LOGO 非常大，而这个 LOGO 其实就是依瓦里斯力和权力的象征“裁判员”，也就是 FFTA 中的那些裁判（如果大家还有印象的话，会记得以前他们提及过 FF12 的世界观和 FFTA 是共通的）。FFTA 中他们是以正义的骑士身份登场的，在 FF12 中却会以恐怖势力登场，是主角的敌人。而 FFTA 的亚人族也会登场。（您别告诉我可以接续 FFTA 的记录就行了……）

4.这次的游戏是用全 3D 多边形场景构成，可以自由旋转角度。战斗中也可以自由旋转视点角度，有第一人称和第三人称视点。因此，这次不光制造了四周的场景，甚至可以自由旋转角度观赏天花板。

不过由于用了全 3D 构成场景，所以构成角色的多边形数会有所降低，每个角色的多边形数量大概只有 FFX 的一半。如何在降低数量的情况下又保证画质确实是很大的挑战，看来女主角的裙子那么短是因为多边形不足的原因……？（众编辑：“你就别死盯着人家的裙子看了好不好？”）

5.切换战斗画面的时候将会用到被称为 Seamless Battle（无缝接战斗）的技术，即在地图上和战斗画面之间无切换，直接进行战斗。（不踩地雷了？？）

6.“爱”不会像以往几作那样占据重要地位。男女主角之间虽然肯定有关系，但不是以往那种单纯的爱情关系，会有其他的感情存在。（松野你就承认了吧，你根本不会做爱情戏呀……）

例行的电台，不，是电玩监督台，继续为您播报本月电玩黑店的情况，……哈欠一个，现在是凌晨5点，由于本栏目每次都是最后进行统计，所以总是在众人的仇恨目光下完成最后的工作(DRAGON:"还磨蹭什么呢，就差你了！"星辰："废柴，还没统计完？这马上就要出片了，再给你半小时，完不成扣工资哦！"……)，感觉自己就是被读者们切齿的黑店一样承受着众编辑的眼神……反正是严重黑眼圈中。

不过天佑加班之人，总算是全部赶在出片前搞定了，那么就让我们一起进入新的一期电玩监督台吧。

被读者信任的商家全国前五名：(百分比为读者对该商家投票的比例)

成都火星电玩 16.23%(哟，支持率提高了)

长沙火星 7.79%

上海智力苑电玩超市 5.19%(这次居然有三家并列，难得)

重庆游戏机地 5.19%(本次重庆读者来信很多喔)

重庆游戏天国 5.19%

不被读者信任的商家全国前三名

北京博凯利游戏公司 25.64%(还真是大热当选哪……)

上海新次元 6.41%

上海宏龙游戏店 5.12%

各主要城市被读者信任的商家前三名：(百分比按当地投票基数计算)

上海：

上海智力苑电玩超市 23.52%

上海王子游戏 6.15%

浦东游戏风暴 5.41%

北京：

北京新亚电玩 43.05%

北京天安游戏王国 8.22%

北京腾腾游戏 6.85%

长沙

长沙火星 63.15%

长沙火炬电子 26.31%

长沙火焰电玩 11.33%(有新面孔出现……)

成都

成都火星电玩 58.13%

成都天空电玩 13.95%

成都蝌蚪电玩 11.62%

本期有效调查表数量：2192份

招聘启事

《游戏日》杂志现继续招聘编辑，如您全部或大部分符合以下条件，请速寄简历到我编辑部(成都市营门口路民光商厦507室 邮编610036)或电子邮件至 xuhl@cbigroup.com。

1.长期睡眠充足
2.进食正常且有发胖迹象
3.喜欢玩游戏
4.精通电脑
5.一天24小时可以完全属于您自己支配
6.您所有的朋友都会一直很忙
7.许多时候您觉得自己的思维比他人迅速
8.自认为可以胜任任何工作
9.体力极为充沛
10.自我感觉良好，且喜欢拼搏
11.希望自己从事的工作与自我的爱好相符
12.想做有前途的工作而不是每天重复体力劳动
13.日语水平可以让自己独立完成游戏的剧情攻略
14.有充分的团结协作精神

网上应聘者请附自己作品一份

本期揭露的具体事迹有所增加，但有些读者的血泪控诉漏掉了关键的一点：具体的店名！这可叫通缉令要向哪里发……本期的矛头有相当一部分指向我们的"老熟人"北京博凯利，看来真是名满全国，虽然似乎当事人并不愿意这么想……咳，大家下期也揭发点新面孔出来吧？

浙江温岭 武汉 温旭海：北京信鸿威达，以前邮购DC时等了好久收到信说我要的DC没货了，要加钱，最后加了几百块换来了一个欧版DC和几张D版盘……

上海 余俊：旧的说新的，坏的说好的，指鹿为马，滥竽充数，混水摸鱼，偷梁换柱，假痴不颠，金蝉脱壳，无中生有……(这不是三十六计吗……现在的游戏店竟然已经可以这么强了……不过您倒是说明一下哪个店好不好)

苏州 薛峥：2003年4月我曾汇款到北京博凯利公司购买GAB主机，但至今未收到，电话也打不通，不知这算不算损害了我的利益。

武汉 李鸠：曾在上海王子游戏花300元邮购一盘正版皇家骑士团GBA卡，结果来了一盘十分旧而且不能记录的卡，打电话询问，对方态度十分恶劣，我将卡邮过去要求退还，结果原样寄回。

廊坊 崔扬：北京博凯利不提也罢，石家庄GAME无限的态度实在不敢恭维，动不动翻白眼，至于天津海虹那家死黑店吞了我辛辛苦苦省下的70多元邮购费，请大家小心上当。

上海 苏剑平：从来不去这些所谓的大店，这些店一开始的时候还好，做大了就越来越黑，根本就没有评的价值，最多也就是评在心目中给大家留下的印象谁比较不黑而已。

成都 王东：在成都XX电玩(X字实在看不清楚……拜托大家不要练草书了)用省吃俭用的钱换了个PS2光头，说是全新的，还说一个月包换，结果一个月是没事，但两个月不到就根本读不出来了！我还是学生，平时还没怎么玩呢。

再重申一遍，请大家……不要用脏话……

游戏大杂烩

CLOUD:

成都这说冷不冷的天气实在折磨得人够呛，再加上连绵不开的阴雨，着实潮了我一把，包括家中窗外晾晒的衣物摸起来都是湿乎乎的，我的心情也像这天气一般，阴郁而潮湿。

这个月于我，是不好的一月，远方的家里发生了一些事情，可我却没能及时赶回……只得与游戏为伍，以读者为伴，在这里向你们倒倒我一厢情愿的苦水，别嫌我烦就好。

SONY 大约将在你们看到这本书的时候正式发售中国版的 PS2，虽然售价不菲，但也算聊胜于无，今后怎么发展，还要看玩家你们的态度。

最近这段时间，编辑部内感冒病毒肆虐，无人幸免，上班之时，但闻吸鼻声连连，咳嗽响阵阵，众人皆面面相觑，互相苦笑埋怨曰："都是你传染的……"

从上月末至本月中，接连听闻有同学一人与朋友一人分别各自结婚的消息，无奈相隔千里，兼工作繁忙，无暇参加，只能电话相告：祝永结同心，白头偕老。也祝愿他（她）们如果有机会看到这本书的时候，收下我这份诚挚祝福的心意。

这两份喜事略微冲淡了我的愁绪，转头看看外面的天空，阴霾依旧，灰蒙蒙的一片当中，没有一丝光亮穿透。但我相信，只要有哪怕针尖大小的缝隙，那么躲藏在乌云背后的太阳便会用无穷的热力与光芒撕裂它，普照在我的身上，带给我希望与温暖。

CLOUD 信箱：zhengzx@cbigroup.com

Dragon:

不是 3-5-2 或 4-4-2！

不是球员之间缺少更多磨合！

不是我们没有召回旅欧球员的问题！

而是再过几年以后，我们能否还能以 0:2 这个比分，"荣耀"的输给这个曾被我们前辈踩在脚下的球队！

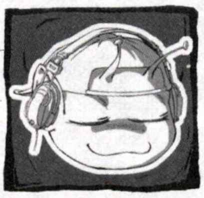
影响我国足球事业发展的诟病究竟在哪里？这个问题，在各专业媒体和大众媒体都已老生常谈了，多说无益。

我做为电视游戏玩家，做为"实况足球"系列的爱好者，什么时候才能正正堂堂的在实况中选用中国队？那估计是遥遥无期得了！但至少要让我在有生之年，在"实况"中，看到数项数值由桔红色构成的中国国家队球员吧~~不要再是那些"雪白"的数值了！

写下这段话的时候，我们的国家队在对韩国的比赛中以 0:1 告负，我们依然在延续着"恐韩"~

希望中国足球崛起！希望在 N 年后，"恐韩"已是中国足球成长的历史。那漫长的"屈辱"岁月，就终结在我们这代球迷的成长中吧！

DRAGON 请同好发邮件至：xuhl@cbigroup.com



短笛：

本月令短笛兴奋的事情有三件，借 fei 的地方拿出来与大家一同分享……

1、入手思念已久的 SS 一台！为了圆一下曾经一直没有完整通过的《光明力量 3》之梦~喜事一件！

2、入手《光明力量 3》的同时还发现了传说已久的《光明力量 3·特典》！入手之！喜中之喜~！

3、这期作 GT4 的时候找到一种曾经在家与朋友一起彻夜研究某个弯道的感动。再次于不该怀念的时候（工作的时候-_-b）怀念远在家乡的朋友们，就快过年了，又可以在一起胡闹了^_^期待……

短笛信箱：zhanfan@cbigroup.com

星辰：

痛并快乐着……或者说快乐并痛着……反正就是很矛盾的心理啦。

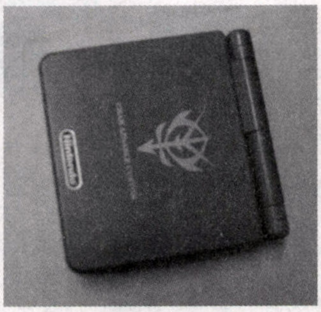
这个，这个……原因就是那个狂 PP 的夏亚版 GBA SP 了。

当看到《SD 高达 G 世纪 A》的限定版是红色夏亚 SP 后，就感到一股热血迅速冲上大脑，一个字：买！！

想要 100%买到的话需要至少 2000 元人民币哟，朋友说。2000 元？……经过约 10 分钟"冷静"的思考，最后得出结论，2000 就"素那浮云一样"，买了！

半个月的等待，EMS 的包裹终于寄到了，哈哈哈~~喜悦的心情实在无法言表，给你汇 2300 过去，不用找零了~~

限定版的包装并没有特别之处，SP 甚至只用了一个白色的纸盒装上，还不如普通版……



SP 的颜色和之前所看到的照片上的颜色略有差别，红色并没有那么鲜艳，反而有些偏桔黄色，不过整体的质感相当棒，而且颜色并非是涂装而成的，而是塑料本来的颜色，就不用担心时间长了会掉漆~

令人意外的是，随 SP 还有一个礼物，是一块"假面超人手表"，样子哈可爱~马上就被 fei 抢走 cosplay 去了……

"玩 SD 必须用夏亚的 SP 才可以，这台 SP 是需要供起来，每天朝拜的！！大家开个 PARTY 庆祝一下吧！！"

"请问……你还有钱剩下么？"

"还有！3 块 2 毛……啊啊啊！！！各位英雄好汉，有钱的捧个钱场，没钱的捧个饭场吧！！"

"地~主~家~也~没~有~余~粮~啊！"

…………

下面公布星辰的私人账号，请大家往里面汇款啊！！

招商银行一卡通 0028 XXXX XXXX

…………………

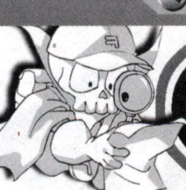
（某人涉及欺骗读者财产，目前追捕中，请知情人士速与编辑部联系，重赏！）

Aliny：

那个，第一次来这里就被要求些这种东东……玛玛米娅……えっと、我是 Aliny，兴趣爱好是听歌、唱歌、游戏（RPG/SLG 大好）、没事喜欢随便写东西来发泄，当然也喜欢研究各种各样古里古怪的魔法，虽然不是很熟练……另外喜欢上街买吃的、还属于那种天生吃不胖，浪费国家粮食的人……不是特别喜欢聊天，常常会上网发呆，那个，最后请多多指教吧，以后我会好好努力的，献上更好的攻略^-^。（鞠躬，头撞桌子>_<，生成瘤一个……5555）

本月最最最最最精彩的应该是做 Wild Arms 攻略了。剧情好棒的说，光是卫生纸就用掉一卷，音乐听了可以让人有哭的感动，强烈推荐去玩一下^不过需要注意的是，D9 版有个地方会死机……

其实，我真的是编辑社唯一一个没有感冒的人。虽然有点喉咙疼，但根据我的理论，不留鼻涕不算感冒。所以^一定要坚守阵地（阿嚏^），抵制感冒（阿嚏^），将健康进行到底（阿嚏^）……看来一定是有人在想我了……（阿嚏^阿嚏^阿嚏^）



GAME界至尊

浣熊镇

产权所有公司:《生化危机》·经营单位/个人:安布雷拉公司(经美国政府授权)·推荐顾客群体:冒险者与追星族

这个小镇本来没有任何能吸引住游客眼球的所在。然而,自从本公司接管小镇以来,突然变得热情好客的市民则成了浣熊镇旅游业的一大亮点。他们风餐露宿,整日游荡在大街小巷之中,拥抱每一个过路的旅人,这是何等的真情与胸襟!

爱心是世界上最伟大的力量,连镇警察局和公司特遣的特种部队亦无能为力,最后一并加入了游行待客的行列,实在是天下大势之所趋,人心所向之明证。政府亦感其心诚,决定于近日发射烟花至市内滋助气氛,届时必将鼓乐齐鸣,烟火升空,普天同庆。还望顾客们早日赶至,仙福永享,寿与天齐。

注:前100名与市民亲密接触的顾客均有机会获赠JILL小姐亲自赠送之子弹若干,送完即止,切莫错过。

购票方式:试营业期间免费进入

建议携带物品(官方):能携带的所有武器

补充条款:因被过于热情的市民拥抱导致伤亡者,本公司概不负责

圣盔谷

产权所有公司:《指环王·双塔》·经营单位/个人:罗翰王国·推荐顾客群体:骑士道死忠

您想在千军万马中奋勇杀敌吗?您向往一骑当千的英勇吗?您羡慕骑士们的白银铠甲吗?赶快加入我们圣盔谷守城骑士团吧,您的一切梦想都有可能在这里付诸实现。

为了抵抗侵略,圣盔谷的二百骑士正在迫切地期待您的援助。这里是王国的最后壁垒,它易守难攻,顾客们可以在“安全”的前提下用弩弓或宝剑击退敌人,深切体验到带有浓厚魔幻色彩的中世纪战场气氛。当然如果您觉得那几个所谓主角的颐指气使实在不爽,大可以上前决斗,公司支持助兴的随机突发事件,唯一不足是刀剑无眼,生死由天。

购票方式:以托尔金[英]的亲笔签名换取

建议携带物品:遗书

补充条款:依国际惯例,战争伤亡属不可抗力因素,本公司概不负责。

MATRIX

产权所有公司:《黑客帝国》·经营单位/个人:造物主·推荐顾客群体:所有人

我知道你们在听　我感觉得到　未来不可预知

我不知道该怎么结束　我只知道该如何开始

我要启动MATRIX了　让芸芸众生见到一个比现实更加真实的世界

以后的发展就由你们来决定

购票方式:在线等待小白兔的指引

建议携带物品:无

补充条款:连接MATRIX中因电源接口脱落导致猝死者,本公司概不负责。

帝国歌剧院

产权所有公司:《樱花大战》·经营单位/个人:帝国华击团·推荐顾客群体:20岁以上的有志男青年

吾公司创于太正年间,本以拯救帝都市民为己任,但今日天下太平,公司收入大减,故在此假期以特惠价格将歌剧院向社会开放,望各位莫失良机。

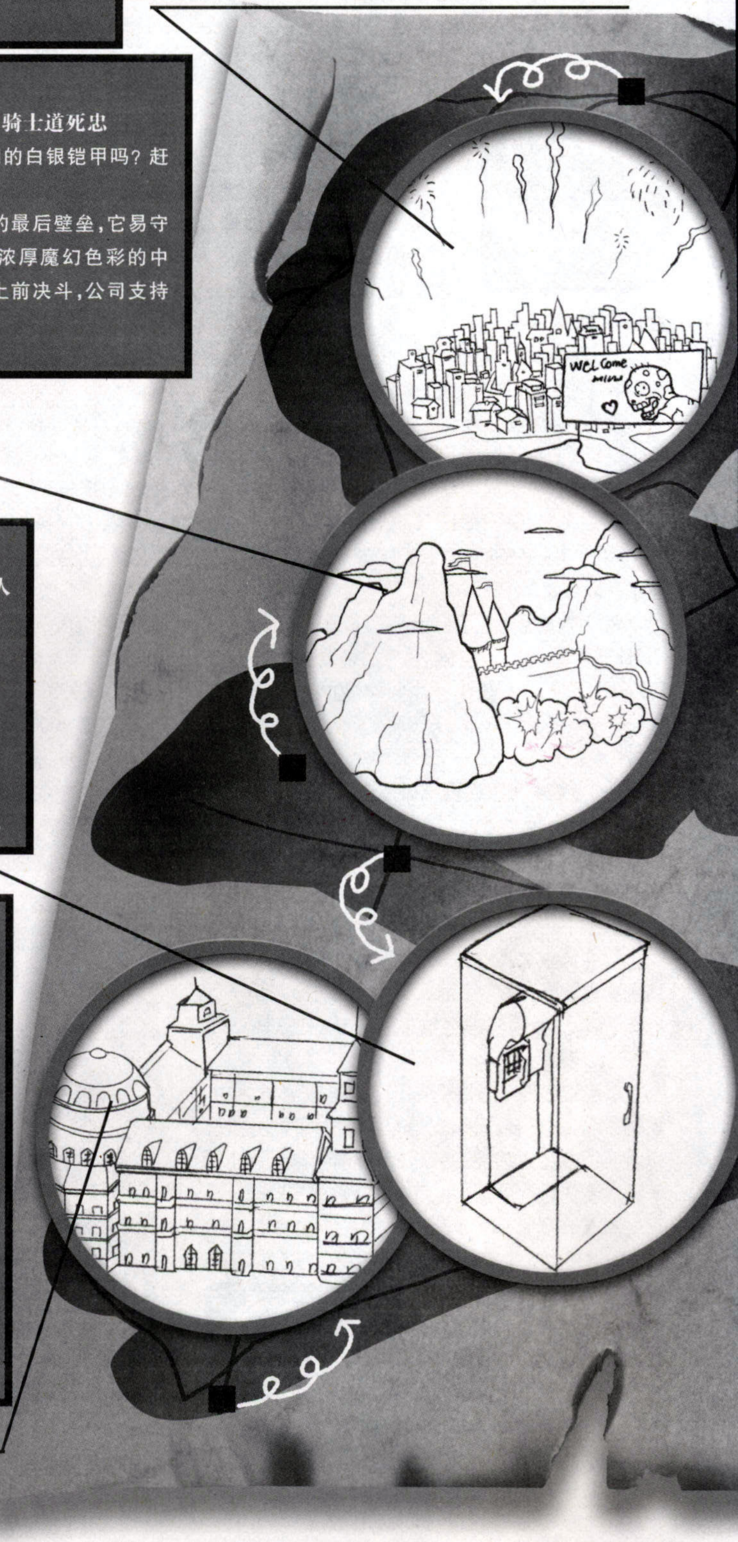
歌剧团的诸位美女想必大家已有耳闻,在您渡假期间,公司向您郑重保证不会让任何MM之外的闲杂人等出现在歌剧院里(那个只会剪票的小白脸和偶尔偷酒喝的董事长除外),并且每晚都会有剧团明星联袂出演的舞台剧场次若干——如有演员PK兼舞台坍塌等事件纯属即兴节目,不要慌张。

此外,顾客均有机会受到剧组MM们的垂青,希望各位在日常交谈中慎重选择谈话内容,不要一失足成千古恨,本公司不支持S/L服务。

购票方式:在持有国家军官学校毕业证书者中选择性发售

建议携带物品:《谈话的艺术》

补充条款:顾客与MM拍拖时如遇到各种意外(例如红兰机械爆炸事件、桐岛空手道特训误伤事件等)导致伤亡,本公司概不负责



度假胜地图鉴

作者:木子寒

恶魔城

产权所有公司:《恶魔城》·经营单位/个人:德考拉伯爵·推荐顾客群体:所有女性

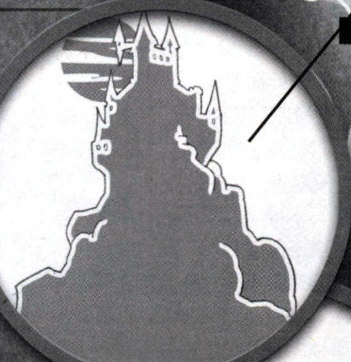
各位美眉,欢迎光临恶魔城夜总会,本店近期为答谢广大顾客多年来的厚爱,特将最低消费下调至5000GOLD/位(酒水谢绝自备),心动不如行动哦。

本店开业于11世纪,曾在欧洲风靡一时,总裁德考拉先生更是闻名遐迩,直至今日仍在世界诸国家喻户晓,常年活跃在荧幕与舞台之间。在此千年店庆之际,本店决定大幅强化娱乐内容,除增加每晚当红小生(银发帅哥阿鲁卡多、白发酷哥祖斯特等等)出场次数外,更会不定期穿插筋肉人西蒙上台献艺,以满足不同口味需要。每夜散场后我们将随机抽取一名观众作为幸运嘉宾获得任一角色签名照一张,赠品有限,送完即止,还请美眉们多多把握机会。

购票方式:以挥击皮鞭击倒烛台后出现的钱袋换取

建议携带物品:蜡烛、皮鞭、小刀(目标,SM女王!)

补充条款:经保安拦阻无效私自冲上舞台而被演员误作怪兽所伤者本公司概不负责



寂静岭

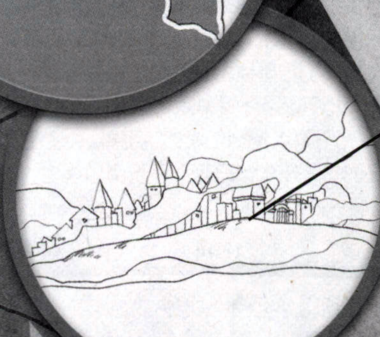
产权所有公司:《寂静岭》·经营单位/个人:以女巫达利娅为首的邪教组织·推荐顾客群体:全年龄阶层(适度心理疾病患者推荐)

本小镇始建于1820年,依山傍水,景色幽雅迷人,各类现代化设施一应俱全,更配有超自然迷雾为辅助艺术效用,绝对会带给习惯平淡生活的您超乎想象的刺激。如果同伴产生任何幻视、幻听等症状,也勿需担忧,要知道,"一千个人眼中有一千个寂静岭"正是我们始终信奉的经营宗旨。

购票方式:依命运随机抽取(适度心理疾病患者优先)

建议携带物品:附带心脏起搏器的夜视仪

补充条款:由于过度惊吓导致猝死者,本公司概不负责。



罪恶都市

产权所有公司:《GTA3·VICE CITY》·经营单位/个人:美国政府·推荐顾客群体:压力不堪负荷的白领阶层

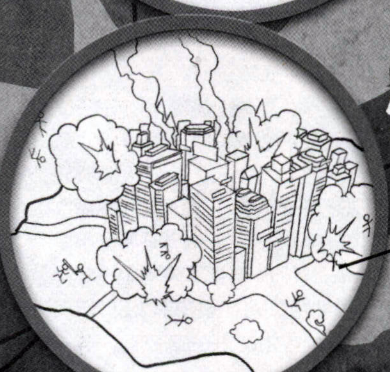
(下手)要选最好的黄金地段,(服装)请的是法国设计师。上来领任务报酬最少也要100美金,什么电锯机枪火箭筒……能给您带的都给您带上。先换件衣服,特拉风那种,见到人甭管有事没事先一棍子撂倒再说。城里商店24小时等你来抢,就是一个字儿——爽!街上不是宝马就是奔驰,你抢一日本车都不好意思跟人家打招呼!

您算算,这每天得多少钱?什么,两千美金?那是成本!四千美金起!您别嫌贵,还不打折。来这的人肯花两千就不在乎多掏两千。什么是成功人士您知道吗?就是东西只买最贵的不买最好的……

购票方式:经黑帮老大SONNY推介

建议携带物品:坦克、直升机、快艇

补充条款:市警察局在我方管辖范围之外,因他们造成的损失公司概不负责



ZACK岛

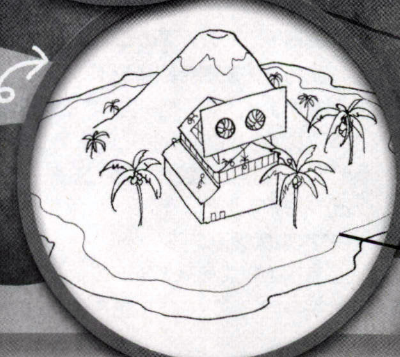
产权所有公司:《DOA极限沙滩排球》·经营单位/个人:ZACK·推荐顾客群体:所有正常健康男性(18禁向,家长醒目)

如果您自称慕岛国风光而来,那么好,请原地后转,齐步走,下一位。什么,理由?很简单,我们不想把宝贵的名额分给又一个人面兽心的伪君子,因为这里的狼人早就满了。什么,你真的不知道这里的MM?……您还是回火星去吧,地球是很危险地。要说明的是,公司绝对不是特意把职员的泳装设计成那样暴露的,这全是因为经费拮据才不得已而为之。职员的惹火身材也只是巧合而已,真的纯属巧合,您知道,我公司本部是以FTG闻名的,那可是纯洁到只剩下热血的对战耶……

购票方式:真人对战中连续击倒所有岛上MM即可(乘机揩油者一经发现立即取消资格)

建议携带物品:各种精美礼品

补充条款:因鼻腔失血过多身亡者,本公司概不负责



战国无双狂想曲

戦国無双
SENGOKU MUSOU

文:平成球圣　fei　责编:fei
鸣谢·赤军长胜、驰骋

日本横浜。

KOEI公司总社。

"天鹰天鹰,我是蓝猫,我是蓝猫,"一个全身忍者打扮——略显臃肿的忍者打扮——的男子正蹲在一根电线杆下面打手机,"蓝猫需要支持……"

"你丫打个国际长途就是要支持?"手机里传出不耐烦的声音,"那我们的东西几时能到?"

"唉唉,你知道,KOEI这帮家伙很难采访呐,我根本就无法沟通……"

"你不会日语吧?"声音似乎要暴走了,"不能沟通是理所当然的吧?!不管了,听好,这次搞不到情报,就自己游回来!"

"吓,有没有别的办法?"

"嘟……"手机被挂断了。

中国成都。

编辑部所在地。

"日本那边时差要早一小时,现在应该全黑了吧。"DRAGON看着慢慢落山的太阳,眼里发出了红光,"那家伙是想在日本树海隐居么?"

"嘟嘟嘟……"手机响起,是平成疲惫但兴奋的声音:"哎哎,兄弟们,我潜入他们大楼了!打晕了两个保安,砸了五个警报器,真麻烦!"

"他这样没问题吧?"星辰瞪圆了眼睛,但被DRAGON一个手势阻止,大家继续安静地听着DRAGON发布任务:"很好,先确定目标位置,然后去找出来……记住,只许成功!找到后即时发送回来!我们要的资料是——战国无双!"

"哎哎,我说,他这样下去……"星辰等DRAGON挂断电话之后,依旧是充满疑惑,"会不会出事?"

"也对……这样吧,把证明平成与我们有联系的东西都找出来,再找桶汽油还是酒精什么的,一会要是事情不妙咱就一把火,'轰'!然后打死不认!明白?"DRAGON毫不犹豫地命令。

日本横浜某大厦内。一个影子艰难地爬进一个通气口,然后从另一头掉下,发出"咚"的一声。

"各位观众朋友们,各位兄弟姐妹们,"影子举起摄像头给自己来了个脸部特写,"这里是KOEI公司总部……"

"他在扮什么鬼呢?"摄像头另一端,是不耐烦的编辑们,"靠,还把手电的光从下巴那里照上来,吓人很好玩么?"

"而且最失败的是,明明观众就只有我们这几个……"

"他看不见我们吧?"

"废话,看得见还成?……fei,说了看不见,你这是给谁做鬼脸呢?"

平成的解说还在继续:"这次我的发现可大了!看这个东西,在KOEI的废纸篓里发现的……所有出场人物和武器获得方法!"

"很好,马上用传真发过来!"DRAGON说完之后转头问众人:"你们谁信?……这种东西可以在废纸篓找到!?"

大家一起齐刷刷地摇头。

《战国无双》预测人物名单及武器入手法

织田信长

LV10武器[三条宗近],桶狭间奇袭战。

5分钟以内在不被哨兵发现的情况下,接近今川本阵。等信长说出经典台词:"人间五十年……"后迅速干掉义元。剧情动画后,进攻清州城的义元大军出现,消灭所有武将后,出现"武艺の极[三条宗近]习得"的讯息。

相关史实:桶狭间奇袭战

永禄三年五月,今川义元集三国的兵力二万五千(号四万)西上,讨伐信长。信长率三千兵力出发奇袭今川军,途中暴雨倾盆,信长军不做停顿,百里奔袭,直冲今川义元本阵。义元所在的桶狭间地形狭窄,加上远征疲惫,义元军还没来得及做出反应,一切已经结束。

丰臣秀吉

LV10武器[朝露],墨俣筑城战。

在所有筑城部队健在的情况下,500人讨达成。出现"墨俣一夜城"的剧情动画后,就会出现"武艺の极[朝露]习得"的讯息。

相关史实:墨俣一夜城

秀吉成名作。永禄9年织田信长派木下藤吉郎(后来的丰臣秀吉)在墨俣筑城,当时还只是下级武士的秀吉请来强盗头子蜂须贺正胜和其义兄弟前野长康,昼夜赶建。为避敌耳目,秀吉在木曾川的右岸伐木,做成木筏趁夜顺流运入墨俣城抢筑。当斋藤军循声赶来,蜂须贺正胜的伏兵一齐开枪,同时加紧修筑工事。双方对射到天亮时,一座木城已矗立在长良川岸边,史称"墨俣一夜城"。

德川家康

LV10武器[北落师门],关原合战。

"小早川叛变"事件前(约15分钟),敌武将全灭。这样,在"小早川"事件后就会出现"武艺の极[北落师门]习得"的讯息。

相关史实:关原合战

丰臣秀吉死后,德川家康和石田三成为争夺霸权展开了战争,1600年10月21日,德川率东军和石田的西军在关原汇聚了近20万部队,决战在即。石田虽兵力占优,但德川家康成功地离间了西军小早川秀秋,战斗开始后小早川倒戈攻击西军,其他一些西军将领也各怀异心不肯出战,虽然西军里的石田直属部队作战极为勇猛,最后还是败北,石田三成被斩。

真田幸村

LV10武器[村正],大坂夏の阵。

我方武将未败走的情况下,1000人讨达成。德川家康说出"天下第一强兵"的经典台词后,出现"武艺の极[村正]习得"的讯息。(村正是当时伊势地区村正家铸造武器的总称,除了刀之外也有雉刀和长枪。)

相关史实:大坂夏之阵

真田幸村决死战。1615年,德川家康率15万大军向自己统一日本的最后障碍:秀吉之子

秀赖所在的大坂发动最后进攻，由于在去年利用计谋令大坂城自己扒了城墙，大坂军惟有与家康进行野战。5月7日，真田幸村率抱定必死之心的五万大坂军在天王寺与德川家康军展开激战，战斗中真田亲率四千红色骑兵冲杀，无人能挡，甚至几次冲到了家康本阵，德川军几乎全面崩溃，家康也差点自杀。但真田还是因兵力悬殊，冲杀一整天之后力尽战死。

上杉谦信

LV10 武器[军神]，川中岛合战。

先静等“炊烟事件”发生。然后从左侧小路绕道武田军后方，发生“[啄木鸟战法]识破事件”。先不慌与信玄见面，狂杀兵将士气提满。然后杀掉回防的山本勘助。与信玄见面，“对刀事件”后出现“武艺の极[军神]习得”的讯息。

相关史实：第四次川中岛合战

1561年上杉率军一万直指高坂昌信的海津城，在妻女山布阵，武田信玄领军一万七千从甲斐出发，途中平定了北信浓的武田军加入，兵力2万。海津会议后，决定采用山本勘助的“啄木鸟战法”，即武田军兵分两路，一路乘雾从山背后偷袭，另一路埋伏在山前准备攻击下山的上杉军。但上杉遥望海津城炊烟，识破了武田军的战法，全军趁夜下山。8月10日上午，上杉军一万猛攻山前的武田军，激战中信玄之弟信繁阵亡，山本勘助也负疚杀入敌阵战死。武田军苦战到生力军从妻女山后杀来，上杉军被前后夹击，优势逆转。上杉谦信撤回善光寺阵地。

武田信玄

LV10 武器[风林火山]，三方原合战。

除信长和家康以外武将全灭，封锁全部据点，500人讨达成。在信玄说出“疾如风……不动如山”的经典台词后，就会出现“武艺の极[风林火山]习得”的讯息。

相关史实：三方原合战

1572年，武田信玄加入信长包围网，10月，武田直攻信长盟友德川家康，此时家康实际能调用的兵力只有八千人。信长此时因战况紧迫仅派三千援军。很快德川家城池大半陷落，武田的军锋直逼家康的居城滨松城。鉴于实力悬殊，家康决意守城不出。然武田军绕过滨松城，直攻三河——如三河沦陷，家康将被切断与织田家的联系而陷入包围。因此当武田军通过滨松城西北方的三方原高地时，家康决定冒险从背后突击武田，可惜对手是用兵如神的信玄，当家康赶到时，吃惊的发现武田军已列成鱼鳞阵在恭候。德川军虽然突破了对方的前阵，但在武田家天下闻名的骑兵突袭下终于全面崩溃。家康狼狈地逃回滨松城，闭门不出。

明智光秀

LV10 武器[抗魔]，信长刺杀战。

迅速干掉守门的森兰丸（注意他充满斗气），然后在秀吉援军到来前（约15分钟），450人讨达成，干掉信长后就会出现“武艺の极[抗魔]习得”的讯息。

相关史实：本能寺之变

天正十二年光秀担任了织田家御食奉行之职，前往京都的信长在途中停留于光秀处，光秀设宴的食物却已变质，导致他遭到信长责骂。之后，愤怒的信长命光秀离开领地，去支援正在西国与毛利家作战的羽柴秀吉，并听秀吉指挥。晚上，织田信长带领百余人的卫队前往本能寺夜宿。就在织田信长走后不久，明智光秀率领约千人军队出发，路过本能寺时，光秀突然下达“敌在本能寺”的命令，向信长发起进攻。织田信长最后不敌，自焚于本能寺。

竹中半兵卫

LV10 武器[浮云]，美浓攻略战。

先干掉斋藤龙兴，引发“十七人夺城事件”。等“秀吉三顾事件”引发后，与安藤守就，稻叶一铁，氏家卜全见面并发生对话就会引发“美浓三人众叛逃事件”。然后在斋藤龙兴再次出现前200人讨达成，美浓三人众存活，就会出现“武艺の极[浮云]习得”的讯息。

相关史实：竹中半兵卫与丰臣三顾

木下藤吉郎成功地在墨俣筑城后，当时斋藤家的家督斋藤龙兴依然夜夜笙歌。斋藤家重臣的安藤守就直言进谏，不料龙兴听不进谏言，还将守就禁锢在北方城。半兵卫为了营救岳父上稻叶山城请援，但只得到龙兴羞辱。等守就回到岩村城，半兵卫遂提议夺取稻叶山。他让在城中作人质的弟弟装病，之后派人将武器和人马悄悄送入城中。夜里他以十六人营造出大军来犯的假像，城中大乱，连龙兴也化妆成妇女逃亡。得知稻叶山城易主，信长派人以美浓半国的诱惑要半兵卫加入织田家，被拒绝。后来竹中将稻叶山城交还斋藤龙兴，声明自己是为使龙兴振作才这样做，随后便隐居于菩提山城。这场风波引起了木下藤吉郎对他的兴趣，遂以三顾之礼感动半兵卫出山。在战国第一军师半兵卫和秀吉的谋略下，美浓三人众先后投向织田，斋藤家很快就被信长所灭了。

前田庆次

LV10 武器[落樱断]，庆次梦幻战。

敌武将全灭，1000人讨达成。出现“武艺の极[落樱断]习得”的讯息。

相关史实：战国第一倾奇者

历史上的庆次并没有太多事迹，首次扬名已是天正十二年，他以五百兵力对抗上万人而保城池不失，名声大躁。天正十六年，秀吉挟天子以令诸侯，以关白之身分封天下。五月，丰臣秀吉在聚乐第召见庆次，庆次获得御免倾奇者称号。“在任何地方给他自由！”秀吉的一句话，使庆次得以成为纵横日本的浪人之一。前田庆次武艺超群，精通学问、诗歌，经历了多次失败的战争而始终没有负伤，直到73岁才去世。他的一生始终充满着传奇色彩，被视为战国时代最自由的快乐豪侠。

柴田胜家

LV10 武器[破竹]，贱岳合战。

贱岳七本枪（加藤清正、福岛正则、糟屋武则、片桐且元、加藤嘉明、平野长泰、胁坂安治）击破（注意他们身上的斗气），出现“武艺の极[破竹]习得”的讯息。

相关史实：贱岳合战

本能寺之变后的信长继承权争夺战中，在贱岳准备进攻的胜山城主柴田胜安意外的攻入秀吉本队，柴田胜安军不能取胜，退回己方阵中与佐久间盛政军合流，在被秀吉军追击途中损失惨重，两军变成了长期对阵的形势。但此时正在佐久间盛政部队后方的前田利家、利长队突然单方面向撤退，导致左翼的佐久间队在通过北国街道时遭到羽柴秀长军的进攻，经过长时间作战的佐久间队被击破。见到主力佐久间队败退的柴田胜家不得不退出战场。

本多忠胜

LV10 武器[青蛉切]，小牧·长久手合战。

在池田的别动队离开前，击溃他。然后秀吉会发动总攻，不要让一兵一卒进入本阵，坚持到德川大军到来后，一段剧情动画后，秀吉说出“海内第一勇将”的台词。之后就会出现“武艺の极[青蛉切]习得”的讯息。

相关史实：小牧·长久手合战

1583年，击败柴田胜家的丰臣秀吉开始向其他大名下手，德川家康遂与长宗我部元亲、织田信雄等人结成“秀吉包围网”。天正十二年，家康率主力三河军团八千人与信雄两军合流，并占据战略要地小牧山。丰臣秀吉得知连合军的动向后率十万大军出发，在小牧山与连合军对峙。四月六日夜，秀吉军精锐一万七千结成别动军团偷袭家康，但预先得到忍者情报的家康反偷袭成功，将对方几乎全歼后星夜朝小牧山本阵返回。此时秀吉才得知家康离阵，立刻率大军扑向德川军本阵。眼见情势危急，本多忠胜率一百五十骑出阵，缠击百倍于他的秀吉军，秀吉又看见家康（影武者？）现于营前，惟有撤退。

伊达政宗

LV10 武器[霸道]，摺上原之战。

300人斩，引发“风向改变事件”，快速击破金上盛备、佐濑种常、佐濑常雄，在芦名义广逃跑前将其击破。之后出现“武艺の极[霸道]习得”的讯息。

相关史实：摺上原之战

伊达政宗在统一奥州后，开始会津攻略。猪苗代城城主猪苗代盛国起兵谋反，将伊达军引入猪苗代城。芦名义广在得知此消息后立刻领

兵返黑川城，伊达、芦名两军在磐梯山麓的摺上原决战。芦名军一万六千，伊达军两万三千。芦名军的先锋富田首先击破了伊达先锋，为芦名军取得优势。可是芦名的二军、三军停滞，加上伊达的迂回作战，使得战事倾向了伊达一方。此时风向突变，风沙吹向了芦名军阵。因为内部纠纷使得义广疑神疑鬼，误认为是敌军出现或本方的叛变，准备撤退。而伊达军乘这个机会大举进攻，芦名军崩溃。

服部半藏

LV10 武器[鬼の锁镰]，小田原攻城战。

躲过所有陷阱，不被哨兵发现，干掉风魔小太郎后，伏兵出现，300 人讨后。出现“武艺の极[鬼の锁镰]习得”的讯息。

相关史实：服部半藏

服部半藏又名正成，半藏是服部家历代家主共有的名字。服部半藏率领本族忍者侍奉着德川家，在家康一代为德川家的振兴建立了汗马功劳。关系到德川家存亡的小牧·长久手之战，家康就是因为得到了服部忍者及时传送来的准确情报，才能大胆的对秀次的别动队发动突袭并取得胜利。服部半藏本身也是勇猛的战将，人称“忍者大将”。德川家康在开幕后，为了纪念服部半藏，特地将江户城的一个城门命名为“半藏门”。

风魔小太郎

LV10 武器[风魔]，小田原防御战。

先将敌方最初的几个武将击破，之后德川家康会出现。家康出现的同时会有敌方武将潜入行动的提示，此时要在两分钟内干掉企图潜入的服步半藏。之后在秀吉本队到来前干掉德川家康，在秀吉本队到来后出现“武艺の极[风魔]习得”的讯息。

相关史实：风魔小太郎

和服部半藏一样，“风魔小太郎”也是风魔家历代家主传承的名字。风魔一族侍奉的主人是北条家，为北条家建立关东王国出了不少力。象奠定北条家基础的“河越夜战”，风魔家的情报也起了不小的作用，只不过几代风魔小太郎都比较隐秘，不象服部半藏那么广为人知。在北条家被丰臣秀吉消灭后，风魔一族回归山中，从此消失。而其最后一位冠着“风魔”之名的名人，恐怕就是车田正美的漫画《风魔小次郎》里的那位少年。

岛左近

LV10 武器[最胜猛]，关原前哨战。

德川家康本阵到达前，全武将击破。450 人击破。家康本阵到来后，出现“武艺の极[最胜猛]习得”的讯息。

相关史实：岛左近

岛左近又名胜猛，可算战国时代最后的勇将之一。秀吉平定天下后，三成以其封地的四分之一为礼金招募岛左近。左近为其诚意所感动，成为了石田家的笔头家臣和军师。关原之战前，岛左近看透了单纯的三成没有可能在战场上战胜德川家康，便提出了多项针对家康的暗杀计划，但都被盲目乐观的三成所否定。于是，即使知道三成必然失败却依然跟随他的岛左近，在战事已经无法挽回的时候率领残兵冲击东军，最后英勇战死。

毛利元就

LV10 武器[三本の矢]，中国统一战。

（注：此处的“中国”是日本关西地区的统称）

最重要的是不能让毛利元纲反叛，要达成这一条件就要狂杀敌兵，提高士气。在杀敌同时敌全武将击破。出现“武艺の极[三本の矢]习得”的讯息。

相关史实：毛利家内乱

毛利元就掌控毛利家实权的战斗。1524 年 7 月 15 日，毛利幸松丸在吉田郡山城病殁，福原广俊等老臣召集诸将，连署书状，迎接毛利元就即位家督。八月十日，毛利元就进入吉田郡山城。当时，毛利氏家臣团分为两派，一派拥立元就，另一派却倾向于元就的异母弟毛利元纲。尼子兴久为了可以长时间控制毛利氏，暗中支持元纲派发动政变，杀死元就。第二年年初，元纲派的阴谋终于暴露，首脑被元就杀死，元纲退到船山城，四月，城被志道广良攻陷，元纲被杀。40 年后，毛利元就灭亡了挑起这场内乱的元凶尼子氏，中国地区统一。

加藤清正

LV10 武器[夜叉丸]，贱岳合战。

胜家登场退却前（约 5 分钟）全据点封锁，在贱岳七本枪其它六人之前 150 讨达成。出现“武艺の极[夜叉丸]习得”的讯息。

相关史实：加藤清正

小名虎之助。加藤正左卫门清忠的长子。母亲与丰臣秀吉有亲戚关系，从小跟从秀吉。天正四年，得到一百七十石的封地。贱岳之战后，以战功加增到三千石，并得到“贱岳七本枪”的称号。天正十五年，受封肥后国二十五万石，以熊本城为居城。关原之战中因反对石田三成而加入东军，攻略小西行长的居城宇土城，战后受封肥后国五十二万石。庆长十六年暴死于熊本城，享年五十。

松

（大和剧《利家与松》中松的扮演者可是超级可爱的松岛菜菜子 JJ 哦）

LV10 武器[芳春院丽]，利家护卫战。

本战德川家康虽然是敌方大将，但不会现身。不断出现的刺客没什么，只要撑够 10 分钟就过关了。但是必须要击败服部半藏才能获得武器，因为半藏出现一段时间后会利用遁术逃走，再以满血状态出现。在击败半藏的同时出现“武艺の极[芳春院丽]习得”的讯息。

相关史实：才女阿松

松，是前田利家的正室，非常聪明的女性，与丰臣秀吉的正室高台院关系密切。在多方面支持丈夫，关原之战时主动前往江户作为德川家康的人质，从而拯救了前田家。

宁宁

（《利家与松》中弥弥的扮演者是鼎鼎有名的酒井法子）

LV10 武器[怡红院丽]，秀赖逃亡战。

大坂落城，为了保住秀吉的香火，宁宁护送秀赖逃亡琉球，注意在出城前 500 人讨达成则出现“武艺の极[怡红院丽]习得”的讯息。

相关史实：“女关白”北政所

真名浅野宁宁，本来是播磨出身的杉原定利武士的女儿，但后来和妹妹一起做了浅野又右卫门的养女，是丰臣秀吉的原配妻子，两人感情很好。信长死后，秀吉夺取了天下并就任关白（日本最高官职，类似宰相），由于当时关白的妻子被称为北政所，因此世人都以北政所对其相称。秀吉死后，侧室淀君母子掌握丰臣家的实权，北政所搬出大坂城在京都东山高台寺隐居，因此又被称为高台院。在之后的关原之战、大坂冬之阵、夏之阵中北政所与团结在她周围的尾张武将一起投向德川家康。

市姬

LV10 武器[倾国]，北の庄挽回战。

不能引发“焚城事件”的情况下敌武将全灭（要点：此战最重要的是士气，如果士气降得太低，胜家就会放火烧城），在消灭最后一个武将后瞬间出现“武艺の极[倾国]习得”的讯息。

相关史实：战国第一美女的悲剧命运

市姬是信长的妹妹，以美貌著称，曾嫁给浅井长政，浅井灭亡后回到织田家，以后又嫁给柴田胜家。在信长继承权争夺战中秀吉占了上风，4 月 22 日，秀吉追击至前田利家的居城府中城。利家最后被说服而投降，率部倒戈包围柴田胜家的居城北庄城，北庄城兵逃剩仅三千人。24 日清晨秀吉十万大军对北庄城发动总攻，下午 4 时，柴田胜家与市姬、家臣数人将天守放起大火，切腹自杀。

归蝶

LV10 武器[红蝶]，正德寺脱出战。

识破并击破全部伏兵，击破除道三以外所有武将，然后信长会在脱出时说：“回去之后我们正式结婚吧。”，同时出现“武艺の极[红蝶]习得”的讯息

相关史实：正德寺会见

1547 年九月，斋藤道三为抵抗外敌答应织

田当主织田信秀讲和，同意把自己的女儿十一岁的归蝶嫁给信秀的儿子信长，当时的信长十五岁。由于这次婚姻的达成是基于政治原因，长远来说就是为了将来有机会吞并对方，因此信秀突然暴病而死之后，欲把尾张纳入自己手中的斋藤道三设计了正德寺会见。他希望新领主织田信长是个软弱无知的人，但是会见结束之后，道三放弃了这个打算。美浓的同盟被不动声色的保留了。

山中鹿之介

LV10 武器[七劫]，富田守卫战。

在守备兵长和其他九勇士（秋上伊织介、横道兵库介、植田早苗介、寺元生死介、尤道理介、小仓鼠之介、深田泥之介、早川鲇之介和薮中荆之介）未败走的情况下，制压毛利军兵粮库（击败守护兵粮库的武将），出现“武艺の极[七劫]习得”的讯息。

相关史实：月山富田城包围战

永禄5年7月3日，元就从郡山出发讨伐尼子，并于永禄8年4月对尼子固守的月山富田城发动总攻。双方展开了持久的拉锯战，其间山中鹿之介在单挑中杀死毛利军品川大膳，令守军气势大盛，但由于毛利军的长期包围，月山富田城粮食不继，加上毛利元就积极的劝降和离间活动，不断有人叛逃。永禄9年（1566年）11月18日，经过长达1年半的围城，月见富田开城投降。

北条氏康

LV10 武器[鬼丸国纲]，河越夜袭战。

所有武将在见面后一分钟内击破。在只剩下上杉宪政和足利晴氏后，和城内的北条纲成合流。之后出现“武艺の极[鬼丸国纲]习得”的讯息。

相关史实：河越夜袭战

日本战国三大夜袭战之首。天文十四（1545）年，北条氏康骏河出阵，关东管领山内上杉宪政、副关东管领扇谷上杉朝定，趁机以古河公方足利晴氏为号召，联络关东各诸侯兵马八万，号称二十万，包围了被后北条氏攻克不久的河越城。虽然守城部队不足千人，但竟然严守近半年不落。围城军的士气逐渐低糜，北条氏康又不发兵救援，以为北条胆怯，遂不再进攻，只想用兵粮战术使守军自己投降。于是关东联军中商埠林立，一派繁华，完全没有作战的样子。第二年的四月二十日夜，氏康亲率八千精兵奇袭河越，守军也开门杀出，关东联军无心恋阵，一哄而散。一夜之间八万大军全面崩溃，副关东管领、副统帅上杉朝定死于乱军之中。此战决定了关东的命运，从此八州之内再没有力量可以抵挡北条氏康。

三位隐藏人物

宫本武藏

LV10 武器[二天一流]，严流岛剑豪顶上战。

先等待，等小次郎说出不耐烦的话，他埋伏在路上的弟子就会出现，5分钟之内，连杂兵在内全部击破。出现“武艺の极[二天一流]习得”的讯息。

相关史实：宫本武藏和严流岛之战

剑豪宫本武藏原名新免武藏，虽然在后世著名，究其一生却是个大倒霉蛋。参加的第一次战争就是关原之战，不但隶属的是后来战败的西军，而且仅仅是作为普通士兵的身份出场。虽然号称兵法家，但带兵最多的一次战斗却是对岛原起义军的围攻——还因指挥不力被免职。真正让他声名大振的是在严流岛和佐佐木小次郎的决斗，他故意迟到使小次郎焦躁，然后在决斗中用木刀将之击杀。武藏一生决斗从未失手，于艺术和军事著作上都有相当造诣，但普遍认为他对心理学的掌控力其实在他的剑术之上。

佐佐木小次郎

LV10 武器[备前长光]，严流岛剑豪顶上战。

在宫本武藏出现前，将前来捣乱的剑客全部击破，这样在击破武藏时就会出现使用“燕返”的动画。出现“武艺の极[备前长光]习得”的讯息。

相关史实：佐佐木小次郎和严流岛之战

佐佐木小次郎出身名门，外貌俊雅，不光是德川时代前期公认的剑术天才，同时也是社交界的名人。他的必杀技“燕返”在几百年后仍然为人们所熟知——不过那就是因为某2D械斗游戏的缘故了。严流岛和武藏的决斗可以说是他一生最为著名的一场决斗，可惜的是他却输了，徒然为武藏增长了声望。后来许多剑术名家认为小次郎的剑术不在武藏之下，唯一欠缺的只有心理素质，这只能怪这个年轻人容易急躁的个性。

天草四郎时贞

LV10 武器[天主の佑]，岛原防御战。

德川幕府联军十余万人围困岛原城，城中粮草断绝，起事切支丹（信仰天主教者）百姓决定发起最后的突击，向菲律宾方向逃亡。游戏开始10分钟内，天草四郎要保证最少二十队输送队安全到达地图北端的海边荷兰战船，否则和幕府有所勾通的荷兰战舰就会背叛义军，开始炮轰战场，取得LV10武器的条件就会失败。如果条件达成，则在战争胜利后会出现百姓在荷兰战舰上向上帝祈祷，感谢主保佑的情节，同时出现“武艺の极[天主の佑]习得”的讯息。

相关史实：天草四郎时贞

天草四郎据说真的是个美少年，而且有能让鸽子在手上下个蛋，剥开壳里面写有文字的神迹这种能力。当信仰天主教的岛原百姓为反抗领主的暴政起而反抗时，这位十几岁如天使般的少年便被奉为神使，成为了大家的领袖。两万余起义百姓在天草的率领下和十几万幕府军对抗了一年，最后被饥饿打败，天草也被斩首。由他所领导的起义史称“天草之乱”。

“喂喂，这个可是我好不容易找到的，回来之后可要一份很大的酬金！”平成还在电话那边一个人兴奋。

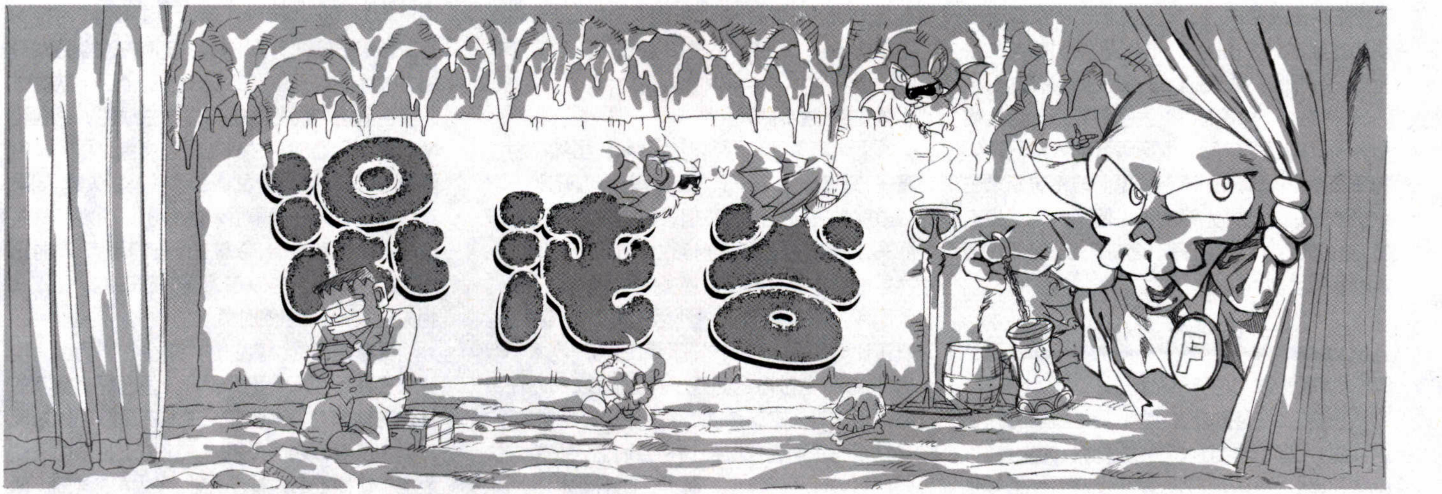
“可信么？”星辰一脸的怀疑。这时Aliny发现了什么东西：“最后这个小字是……‘本文同任何现实中的人物、事件和团体没有任何关系，如有雷同，纯属巧合’……？”

“什么？！”DRAGON抓过电话，“平成，给我解释一下这个是怎么回事？”

但电话那边传来一阵嘈杂，然后DRAGON疑惑地把话筒递给CLOUD：“怎么里面改成说日语了？”

CLOUD听了一会，脸色略有些发白地挂断电话：“他说，他们是横浜警视厅，正在检查一个行迹可疑的男子，还问我们是谁……”

DRAGON愣了愣，手一挥：“还等什么呀！把手机卡拔出来，扔在平成那堆东西里面，点个火柴……打火机也行！烧了！快！”



编前语：最近在各个游戏论坛里，一个叫"loli"的词正在悄然流传，而说到这个词，众人又往往会将它和一个叫"MD2"的人联系起来。那么何谓 loli？MD2 又是何人？

采小姑娘的蘑菇

蘑菇 MD2

fei：你认为 MD2 是怎样的人？一句话形容。

被访者一：原本是喜欢政治经济的一个上进有为的青年，因为迷恋 loli 而堕入魔道，后来者请引以为戒。

被访者二：MD2 是大 BT！

被访者三：这 MD2 是一极猥亵的人，这人完全不能行啊！！

被访者四：除了 loli 业务能力高以外，一无是处。

被访者五：…………

fei：怎么了，说话啊？

被访者五：……这个就是我的形容……

fei：……

MD2：群众对我的意见是这样的么？快下文件查实！

fei：……吓，你个老 BT 是什么时候出现的？

MD2：从"MD2 是大 BT！"开始。

fei：来得真是时候。好吧，既然正主出现了就顺便做个访问，关于 loli 和你们这群……那叫什么来着？……的概念？

MD2：loli？没问题，这方面的一切我都乐于解答，你要问什么？

fei：请从最基础的概念开始解释，什么是 loli？

MD2：loli，也就是萝莉（英文是 loli,lolita），指 14 岁以下（一般）的女性（可能）人类（或许）。通俗讲，就是小女孩。

fei：寒，这个古怪的名词来源是什么？

MD2：这个名词来自美籍俄裔作家纳博科夫的小说《lolita》（国内有译林版），主要内容是一对父女（如果你相信）乱伦（假设你看的出来）的故事（大概算故事）。所有因为对其涉及的禁忌话题而开始阅读的人最终都失望而归，因为作者实际是通过一个关于"爱上不存在的东西"的荒诞故事，来探讨关于人的欲望与迷惑的主题，小说中充斥大量的宗教和心理学符号以及没有任何性爱描写，足以让普通读者在 5 页之内把它扔进垃圾堆。

电影版《洛丽塔（Lolita）》的情况更严重一点，它是斯坦利·库布里克 60 年代的一部黑白片，电影里利用黑色幽默对原作小说进行了不同角度的再诠释，里面有过多高级的电影表现手法，连电影人都很少坚持看完。

如果确实对该题材感兴趣，我个人推荐 97 年重拍的新电影版《洛丽塔（Lolita）》，虽然离原作比较远，但至少比较通俗，而且女主演不到 15 岁。

fei：OK，那么什么是萝莉控和萝莉党？这是你一直在推崇的东西，而你也一直被认为是萝莉控的代名词……

MD2：过奖了。萝莉控（英文 lolicon），是 lolita complex 的缩写，指对萝莉有特殊好感的成年人类（男女不限）。萝莉控的团体，叫做萝莉党。

fei：什么是萝莉角色？

MD2：游戏中的小女孩角色就是萝莉角色。

fei：什么是萝莉型游戏？

MD2：主要角色都是萝莉，以萝莉控为销售目标的游戏，以前很少见，最近几年开始多起来了。

fei：判断游戏中一个角色是否是萝莉角色的标准是什么？

MD2：认为只要角色给人感觉可爱就可以算萝莉，是犯了经验主义错误。认为年龄必须限定在 14 岁以下，超过免谈，是犯了教条主义错误。最简单的方法是，当你周围的人看到这个角色都惊呼："这个小女孩好可爱啊！"那她就可以算作萝莉——虽然这样有机会主义的嫌疑。

fei：怎么可能有萝莉控这种人？对此我们完全无法理解，根据最基础的生物学教材……（省略 2000 字）

MD2：忠告，从这种方向找原因并指责萝莉控是完全徒劳的。这个群体的存在源于经济学的帕雷托最优。帕雷托最优的概念简单说就是经济单位能否在不损害其他单位的前提下增进自己利益。萝莉控站在唯物主义的高度，全面衡量厉害，不再和前人一样追求婚龄女性，把自己的目标定在 14 岁以下的小 mm 身上，不仅扩大了选择面，而且在小 mm 长大后还可以由御姐党（御姐党：喜欢 18 岁以上 mm 的群体）接手，这样使得各方利益互相增进，达到双赢，彻底走出了之前抵触的怪圈。

fei：强词夺理……什么是刑法第 236 条？

MD2：……你们怎么会知道这个的？

fei：请正面回答。

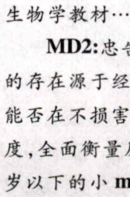
MD2：……其实萝莉这事儿吧，属于个人爱好。天要下雨，娘要嫁人，没有什么道理可讲，只能说在不干扰他人的前提下，喜欢萝莉比起耽美或 BL 还算比较靠谱。

fei：KAO，不要转移话题，请复述中华人民共和国刑法第 236 条。

MD2：前言说太多了，作为萝莉党旗帜在这里不介绍一下日本各厂商的著名萝莉有违我的准则，好，萝莉教程开始，先从游戏里的萝莉说起……

（被屏蔽发言的 **fei**：……喂，喂喂！）

知名萝莉游戏角色介绍



莉姆露露—《侍魂》—属性：可爱宝宝—娘家：SNK

莉姆露露最早在《真侍魂》中登场，就是虾夷场地坐在娜可露露父亲肩上的小姑娘。相对姐姐，莉姆露露的形象重点是活泼可爱，短发和飞来飞去的冰精灵都是为了突出这点，后来几作干脆给人一种小学生的感觉。

库拉—《KOF》—属性：凌波丽—娘家：SNK

SNK 的凌波丽 2 号（一号是雷欧娜），设计非常恶趣味，娃娃装和圣诞装等等都是早就准备好了的。要是换成 5 年前，又出一个八神也说不定，但因为到了 99 年 KOF 系列里还是没有萝莉，所以干脆一步到位让库拉作了中 Boss。

May—《罪恶工具 X》—属性：怪力女—娘家：SAMMY

又是怪力女，那船锚没一吨也有 400 斤吧？如果是 5 年前，这么破坏游戏攻击判定的角色设定根本不可能出现，技术在进步，萝莉也在进步，按这个趋势，出现举着鲸鱼的萝莉角色应该为时不远了。好像还真有这么个角色，我想想，她的名字是……阿拉蕾?!

Lilith—《恶魔救世主》—属性：妖精—娘家：CAPCOM

有人跟我说这个角色是老太婆的代表，$&'! *_*&*x&%！！！夜魔年纪都大，外表年幼就可以了。虽然和姐姐莫尼卡同族，还穿着暴露的紧身衣，却是个太平公主。CAPCOM 设计这个角色的目的，与其说是迎合萝莉大潮，不如说是讽刺“三无”（无胸无腰无臀）的萝莉。

妮娜—《龙战士 4》《龙战士 5》—属性：公主—娘家：CAPCOM

《龙战士》虽然代代不同，但妮娜和龙是一直在的。一开始妮娜就是个“太平公主”，续集里不但没丰满，反倒越往后越萝莉了。如果不把这个理解为萝莉成为游戏界角色大势的一个证据，就实在无法解释了。

白魔导士—《陆行鸟迷宫》—属性：白衣少女—娘家：SQUARE

FF 时代无数人猜测白魔导士那身袍子底下是什么样，怀疑除了有张人脸以外其实是团和黑魔导士一样的黑雾。《陆行鸟迷宫》里她脱下袍子让大家松了口气，还是很可爱的嘛。当然出个泳装版大家就更放心了……

fei：人渣！

MD2：没你事！（继续屏蔽……）

MOMO—《异度传说》—属性：人形电脑天使心—娘家：NAMCO

又是人形电脑天使心……《异度》系列里面的萝莉数不胜数，人气一个比一个高，NAMCO 也昏了头，干脆用同一引擎作了个萝莉 AVG。

艾丽丝—《樱大战》—属性：可爱宝宝—娘家：SEGA

蝴蝶结，蕾丝边花裙，布娃娃。《樱大战》的人物复合了多种要素，而且个性鲜明，从哪方面看都是完美无缺的，没有《樱大战》，估计 Sega 前几年的赤字还要多几个百分点。不过凡事有利就有弊，《樱大战》也让 Sega 受到了 H 漫画界的热泪欢迎……

fei：MD2 是大 BT！

MD2：什么树上的鸟在叫？请大家无视……（继续屏蔽）

雪莉—《生化危机 2》—属性：白衣少女—娘家：CAPCOM

为了突出恐怖和孤独，恐怖型 AVG 是萝莉角色最泛滥的一个类型，面对危险，小萝莉只能拼命逃跑，让人心生怜爱……其实这全都是扯淡，我侄女见到老鼠哭 1 分钟算少的，你说她看到僵尸要哭多久?!

红蝶姐妹—《零，红蝶》—属性：姐妹淘—娘家：TECMO

一代一个萝莉卖的不错，二代一对萝莉应该卖的更好，TECMO 大概就是这么想的，虽然对此萝莉控都表示支持，不过不太可能因此而去买两张正版吧？这个策略在计算上，是不是有什么问题?.

伊集院梅—《心跳回忆 2》—属性：刁蛮小姐—娘家：KONAMI

2 代的人物设定比 1 看着顺眼多了——没错，是我说的，来打我吧！（fei：给我往死里打，出事算我的！）而且类型齐全。说起来，《心跳 2》角色年龄比 1 掉下好大一块，或许真的是萝莉流行的结果，不过 3 代就……和小学生谈恋爱恐怕不属于大多数玩家的爱好。

星野琉璃—《超级机器人大战》&《机动战舰》—属性：凌波丽—娘家：万代

无表情无心的紫发萝莉，虽然比凌波丽少了一“无”，会说话，但只会说“傻瓜，傻瓜，大家都是傻瓜！”让人始料不及的是她后来居然成了舰长“阁下”，这小日本，就没有严格的公务员考核制度么？

某人一定要我写上她，汗。以她老人家的地位（动画角色年度第一），在《机战》里出现应该算“临幸”吧？

附图：出自不同画家笔下，数量恐怖的被称为萝莉之祖的娜可露露。

fei：去死吧，终于把屏蔽解除了……MD2，消失吧！看我的必杀技！

MD2：啊，啊！这张画像是……我讨厌正常范围内的女性！可恶呀……（消失）

fei：KAO，BT 果然要用非常理的招数对付……呀？没版面了？见鬼，这期混沌谷结束……

后记

此文的出现在编辑部中立刻引起了轩然大波，实在令 fei 始料未及。

fei：“不要理解错了呀，认为角色可爱很正常，象 MD2 那样‘产生不正常欲望’的才是妖怪来的啊！”

Aliny：“诶?? 萝莉啊……哦……那是什么？……你们不要用那种眼光看我呀……玛玛米娅……@_@”

DRAGON：“切，幼齿很好么?! fei 你又想弄些什么歪点子？告诉你，只有像不知火舞、春丽那样的才是王道！！御姐万岁！！”（此人喷火中~~）

星辰：“首先申明，我可不是什么萝莉控！不过要是星野琉璃的话，可以哟~~还有，一定要是剧场版中的 16 岁的琉璃姜~~，琉璃命！！琉璃最高！！耶~~”（此人暴走 ing~~）

CLOUD：“极端厌恶。无论是萝莉还是萝莉控！！当然只是针对此种癖好而言，对事不对人，想想现实中的少女的确还是相当惹人爱怜的嘛（似乎有点难以自圆其说……汗）。又想到了《源氏物语》，还有寒羽良说寿怪的‘光头源氏计划’……”

短笛：“……非出自桂正和桑笔下的 MM 一律无视……不过阿拉蕾姜倒是可以接受 di~^_^b”

您想开一家非常有创意非常赚钱的电玩店吗？

SUNBUS 中国阳光巴士智业机构

《中国电玩创业策划方案》

——献给愿意把电玩作为自己事业的朋友们

中国第一部专业电子游戏产业方案

权威机构预测：电玩（TVGAME）行业今后将成为全球增长最快的产业之一，预计今年产值将达到5000亿美元。索尼、微软、任天堂正在这巨大的电玩市场中大快朵颐，而玩家们的热情也被PS2、XBOX、NGC、GBA撩拨得越来越高。

作为世界第一人口大国的中国，电玩市场却刚刚起步！据调查，中国目前有超过3亿的游戏玩家群体；有超过5亿的可开发群体。特别是在我国一些二级以下的中小城市，电玩业的市场及经营还很不完善。据统计：我国有87%的电玩店尚处于零售及搭配零售的状态，在经营理念、货源渠道、进货方式等方面都存在很大的问题，大多数电玩店的经营流于传统化和保守化，根本无法与国际电玩市场的经营接轨；并且由于货源渠道不够一手和专业，因此在经营过程中的潜力与前景都比较微弱，缺乏竞争力；而且由于进货知识匮乏，货物数量及种类单一，远远无法满足广大电玩爱好者的需求，使得这些电玩店的市场竞争力越来越弱。

中国阳光巴士智业机构是我国首家集专业人士与行业精英于一体的专业智业机构，其最大的特点在于以市场调查为导向，发现当前我国前瞻性较强的行业，并深入各具体行业当中，发掘其最科学的经营理念、最一手的货源渠道和最合适的配货方式，在市场调查和实施过程中深得广大创业者的喜爱。

《中国电玩创业策划方案》是中国阳光巴士智业机构推出的第一个创业策划方案，它在深入研究我国电玩市场经营现状的基础上，总结出大量的宝贵经验。本策划方案已经已在试行过程中获得大量成功案例，我们有信心向您强力推荐！中国商业投资网已将该方案列为2003年最具有市场潜力的方案之一。

该策划方案共16万字，上下两册。它将告诉您在哪里开店，怎样筹划，怎样装修，怎样配货，怎样进货，怎样管理，经营的要领，诀窍，理念和最源头的一手货源信息，并将随方案一起为您免费提供各类后续服务和经营指导服务，确保您一举掌握经营制高点！

本方案在研讨过程中在全国进行了实验性考察，很多购买者已经给我们反馈回信息，现公布几位朋友的来信：

（四川小杨）：我是一个资深的铁杆玩家，红白机一到中国开始玩了，对游戏一直非常着迷。要是自己能够开一家电玩店肯定好的很。但是由于缺乏经验，一手货源很难弄到，所以一直没敢动手。后来经朋友介绍我买了这套《中国电玩创业策划方案》，花了十几天细细研究了一下，真的是很好，它告诉我怎样选址，怎样装修，怎样配货，特别是把进货渠道和商家详细介绍给我，让我少走了很多弯路……现在我的电玩店已经开张了，开业不到5天已经开始赚钱了……

（福建李季宾）：我做电玩生意已经有好一端时间了，但生意一般，看着同行生意兴隆的样子，心里很不是滋味，我甚至都有点想转行了。从一本杂志上看到这套《中国电玩创业策划方案》以后，我抱着试试看的心态也邮购了一套，看了以后有种恍然大悟的感觉，原来自己的经营理念和进货渠道上的确有着许多不足的地方。后来我就照着你们说的做，生意大大改观，如早有这样的策划报告就好了。

郑重承诺：如果我们向你推荐的方案有虚假成分，可以随时退款。

- 中国阳光巴士智业机构 www.sunbus.cn
- 电子邮件：sunbus@vip.sina.com
- 中国阳光巴士智业机构成都总部地址：成都市人民北路二段二号
- 中国阳光巴士智业机构广州部地址：广州市新基路26号

赶快拨打咨询电话 028-83187438、83187436、013908178022

SUNBUS 赞助商：阳光巴士智业机构
注：奖品由赞助方提供。

18万连环抽奖！等你来拿！

享受消费者权益，评选国内服务最优秀的电玩经销商

历时半年时间

2003年9月25日 至2004年3月25日

只需填写读者调查表

参与本次抽奖的读者需完整填写读者调查表（复印或手抄无效），并将其寄回编辑部就能参加抽奖活动。抽奖活动从2003年9&10月合刊的《游戏日》开始，至2004年3月号《游戏日》为止。

连环中奖！复数中奖成为可能！

本次调查活动历时半年，抽奖分为两种方式——单期奖和最终奖。已经中过单期奖的读者，依然可以参加最终奖的抽奖。

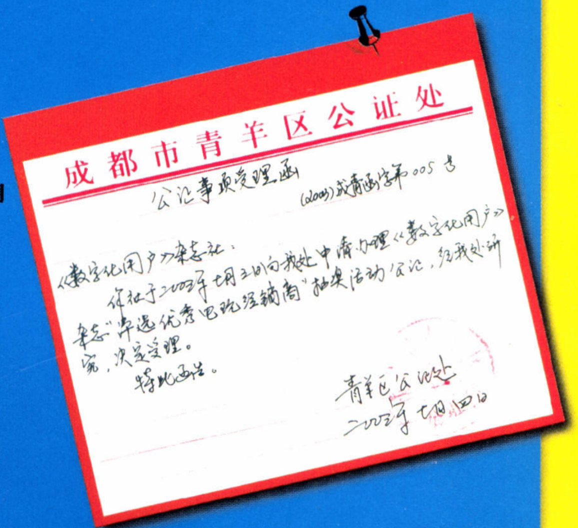
单期奖

中奖条件：自当期《游戏日》上市日期起，20天时间内将当期读者调查表寄回编辑部，并在信封上注明“调查表”。有效时间以当地邮戳为准。

地址：成都营门口路民光商厦五楼　邮编610036　游戏日收　　发布时间：每期单期奖均在下期杂志上发布中奖名单。

★一等奖（5人）全主流机种任选其一（PS2/NGC/XBOX/GBA Sp）

二等奖（10人）全年免费订阅《游戏日》杂志



最终奖

中奖条件：自2003年9&10月合刊的调查表至2004年3月号为止，共六份调查表均是规定时间内寄回编辑部，即可参与最终抽奖。之前中过单期奖的读者，且六份调查表均是规定时间内寄回编辑部，依然有权参与最终抽奖。

发布时间：2004年第5期发布最终抽奖结果。

★特等奖/1人　全主流机种各一台（PS2+NGC+XBOX+GBA Sp）
10款正版游戏软件（以5800日元定价为标准）

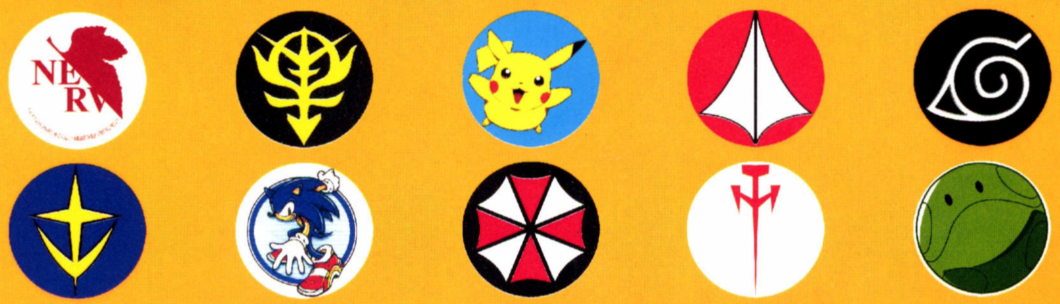
- 一等奖/5人　全主流机种各一台（PS2+NGC+XBOX+GBA SP）
- 二等奖/10人　全主流机种任选其二（PS2/NGC/XBOX/GBA SP）
- 三等奖/20人　全主流机种任选其一（PS2/NGC/XBOX/GBA SP）
- 四等奖/50人　1款正版游戏软件（以5800日元定价为标准）
- 纪念奖/100人　全年免费订阅《游戏日》杂志

欢迎各电玩经销商报名参与本次活动，报名电话028-87688333-505 联系人：刘丹

连续三期，集胸牌中大奖活动圆满结束

截止至本期杂志截稿时（12月10日）为止，已收到兑奖信件18件，其中有效兑奖信件17件。目前已确认的中奖名单为：

一等奖1人　二等奖0人　三等奖16人



详细中奖名单将在本次兑奖活动结束之后（12月15日，以当地邮戳为准）统计，并在下期杂志中刊登，请参与兑奖的读者留意下期杂志。

SSX 3